ЭКСКЛЮЗИВ: МЫ ОТПРАВЛЯЕМСЯ В США ЗА ГЛАВНОЙ MMORPG ГОДА

#11 ноябрь

ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

PC ИГРЫ

№ 11(95) 2011

РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЦЕНА: **250 Р.**

ТЕМА НОМЕРА

STAR WARS THE OLD REPUBLIC

СТР. 14

ДАЛЕКАЯ ГАЛАКТИКА

НАШ ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО «ЗВЕЗДНЫМ ВОЙНАМ»

СТР. 46

COUNTER-STRIKE: GO

МЫШКА ПРОТИВ ГЕЙМПАДА

СТР. 72

PES 2012

ЛУЧШЕ FIFA 12?

СТР. 54

DOTA 2

НАРОДНАЯ RTS

(game)land hi-fun media

publishing for enthusiasts

LEVEL UP

ПРИЛОЖЕНИЕ: **НЕЗАВИСИМЫЙ ВИДЕОЖУРНАЛ**

+

DVD С ФАЙЛАМИ ДЛЯ PC

ТАКЖЕ В НОМЕРЕ: A GAME OF THRONES: GENESIS, DIABLO 3, MIGHT & MAGIC: CLASH OF HEROES, TRACKMANIA 2

БЕЗ КОСТЮМА ТЫ НЕ ГЕРОЙ

Реклама.

КОМАНДА. ПРИКЛЮЧЕНИЯ. ЭКШН.

Disney МИР ГЕРОЕВ

ПОРВИ ВСЕХ
18 НОЯБРЯ
WWW.DISNEY.RU/UNIVERSE

PC DVD-ROM SOFTWARE

PS3

XBOX 360. XBOX LIVE

Disney

© Disney. © Disney/Pixar. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3" and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. Release dates are subject to change.

www.epidemz.net

EDITORIAL

Вы так долго просили возобновить рубрику «О наболевшем», что мы не удержались и пригласили вернуться в журнал Ивана Гусева (покинувшего «РС ИГРЫ» некоторое время назад, чтобы стать главным редактором игрового сайта-который-нельзя-называть). Теперь Иван занимает пост редактора новостного раздела, и мы очень довольны первыми результатами нового сотрудничества.

Кроме этого, как могли заметить самые внимательные, еще в прошлом номере к работе над журналом вернулся Александр Каныгин – сейчас, когда я пишу эти строки, он изучает практически законченную версию Star Wars: The Old Republic в офисе BioWare (Остин, штат Техас). Всю правду о главной MMORPG года (и, пожалуй, единственном реальном конкуренте World of Warcraft) можно прочитать в «Теме номера». Также не забудьте изучить наш краткий гид по вселенной «Звездных Войн» – и если вы по какой-то чудовищной причине еще ни разу не видели этот фантастический эпос, то сейчас самое время это исправить, ведь в магазины недавно поступило самое полное переиздание саги в формате Blu-Ray.

На этом положительные перемены не заканчиваются: теперь над журналом работает еще и абсолютно новая команда дизайнеров, поэтому количество оригинально оформленных превью, рецензий и специальных материалов будет расти в геометрической прогрессии – первые результаты вы можете оценить уже сейчас.

Что дальше – новый макет, новые рубрики, новые авторы? Пока не хочется раскрывать все карты, но на 2012 год у нас запланировано несколько совершенно космической силы изменений. Ну а пока – наслаждайтесь расцветающей игровой осенью 2011 и не забудьте заглянуть в анонс в конце номера. Дальше все будет еще интереснее.

Кирилл Перевозчиков

www.epidemz.net

ЧЕМ ЗАНИМАЛАСЬ РЕДАКЦИЯ В СЕНТЯБРЕ

АНАТОЛИЙ СОНИН

Только добрался до нового Deus Ex – и ушел слегка разочарованным. Слишком мало диалогов, слишком рутинное исследование мира (хакнул, пролез в вентиляцию, хакнул, хакнул, хакнул), Слишком статичные локации. Но с художественной стороны игра роскошна: и в архитектуре, и в костюмах, и в музыке, и в сюжете.

ЕГОР АНТОНЕНКОВ

Главная игра прошедшего месяца уместилась в карман джинсов – спустя год я вновь увлекся мобильной Fruit Ninja. Большие релизы подождут до ноября – там-то мы и сравним третьи части Battlefield и Modern Warfare и пропадем в Skyrim. Пора научиться эффективному тайм-менеджменту – такие игры пропускать нельзя.

ИВАН ГУСЕВ

Сколько можно?! Поклонники футбола радуются FIFA 12, а те, кто любит хоккей, с завистью читают рецензии на NHL 12, вышедшей только на консолях. Чтобы снять раздражение, играю в Adventure World на Facebook. Здорово, когда первые лица российского геймдева помогают тебе расчистить базу от сорняков...

НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ

Обнаружил, что впервые за много лет жду сразу ЧЕТЫРЕ игры: Rage, Skyrim, Diablo III, бету которой исходил вдоль и поперек, и Star Wars: The Old Republic (за предзаказ мне полагается ранний доступ). То ли это вторая молодость, то ли сенильный маразм. Но настроение в любом случае хорошее.

БЕСПЛАТНЫЙ ТЕЛЕФОН ДЛЯ ПОДПИСЧИКОВ СО ВСЕЙ РОССИИ

8-800-200-3-999

Если у вас возникают вопросы по подписке на «РС ИГРЫ», звоните! Мы поможем вам подписаться удобно и выгодно!

ЗАХОДИТЕ НА ФОРУМ НАШЕГО ЖУРНАЛА НА САЙТЕ

www.gameland.ru

Выскажите сотрудникам редакции все, что вы о них думаете, на официальном форуме «РС ИГР».

Ежемесячный журнал «РС ИГРЫ» №11(95) 2011

И.о. главного редактора
Кирилл Перевозчиков
perevozchikov@glc.ru
Редакционный директор
Константин Говорун
govorun@glc.ru
Шеф-редактор
Александр Каныгин
Редакторы
Анатолий Сонин
Иван Гусев
Егор Антоненков
Сергей Плотников
Корректоры
Юлия Соболева,
Вера Серпова
Арт-директор
Дмитрий Наумкин
Дизайнер
Егор Тулин

Над номером работали:
Сергей Колокольников, Дмитрий Рубанов, Иван Сапров, Артур Морозов, Илья Черных, Сергей Думаков, Анна Янилкина, Вячеслав Мостицкий, Николай Третьяков

Level UP
Евгений Попов, Дмитрий Эстрин
levelup@glc.ru
PC-диск
Александр Антонов,
Виталий Пирожников
GAMELAND ONLINE
Алексей Бутрин,
Сергей Агаджанов

Адрес редакции
115280, г. Москва, ул. Ленинская Слобода, д. 19, Омега плаза, компания «Гейм Лэнд»
Телефон: (495) 935-70-34
Факс: (495) 545-09-06
Для писем: 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ»
post@pc-games.ru

Генеральный издатель
Денис Калинин
kalinin@glc.ru
Издатель
Андрей Михайлюк
dronich@glc.ru

PR-менеджер
Екатерина Гуржий

(game)land

Генеральный директор
Дмитрий Агарунов
Финансовый директор
Андрей Фатеркин
Директор по маркетингу
Елена Каркашадзе
Главный дизайнер
Энди Тернбулл
Директор по производству
Сергей Кучерявый

РАЗМЕЩЕНИЕ РЕКЛАМЫ
Тел.: (495) 935-7034,
факс: (495) 545-0906

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ
Директор группы LIFESTYLE
Алиса Сысоева
sysoeva@glc.ru
Менеджеры
Ирина Минакова
minakova@glc.ru
Мария Самсоненко
samsonenko@glc.ru
Администратор
Наталия Веприцкая
vepritskaya@glc.ru

Директор группы TECHNOLOGY
Марина Комлева
komleva@glc.ru

Старшие менеджеры
Оксана Алехина
alekhina@glc.ru
Ольга Емельянцева
olgaeml@glc.ru
Менеджер
Елена Поликарпова
polikarpova@glc.ru
Администратор
Ирина Бирарова
birarova@glc.ru

Директор корпоративной группы (работа с рекламными агентствами)
Кристина Татаренкова
tatarenkova@glc.ru
Менеджер
Светлана Яковлева
yakovleva.s@glc.ru

Старший трафик-менеджер
Марья Алексеева
alekseeva@glc.ru

ОТДЕЛ СПЕЦПРОЕКТОВ
Директор
Александр Коренфельд
korenfeld@glc.ru
Менеджеры
Светлана Мюллер
Тулинова Наталия

РАСПРОСТРАНЕНИЕ
Директор по дистрибуции
Татьяна Кошелева
koshelova@glc.ru
(495) 935-70-34 доб. 225
Руководитель отдела подписки
Виктория Клепикова
klepikova@glc.ru
(495) 663-82-77
Руководитель отдела спецраспространения
Наталья Лукичева
lukicheva@glc.ru
(495) 935-70-34 доб. 248

Подписные индексы
по объединенному каталогу «Пресса России»: 83466
по каталогу российской прессы «Почта России»: 10877
Подписка через Интернет
www.glc.ru

ПРЕТЕНЗИИ И ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
В случае возникновения вопросов по качеству вложенных дисков, пишите по адресу: claim@glc.ru.

УЧРЕДИТЕЛЬ И ИЗДАТЕЛЬ
ООО «Гейм Лэнд»
115280, г. Москва, ул. Ленинская Слобода, д. 19, Омега плаза, компания «Гейм Лэнд»
Телефон: (495) 935-70-34
Факс: (495) 545-09-06
Зарегистрировано Федеральной службой РФ по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия. Свидетельство о государственной регистрации печатного средства массовой информации ПИ №77-16488 от 22.09.2003
Тираж 133 070 экземпляров
Цена свободная

Типография
OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Объединенная медиакомпания Gameland предлагает партнерам лицензии и права на использование контента журналов, дисков, сайтов и телеканала Gameland TV. По всем вопросам, связанным с лицензированием и синдицированием, обращаться по адресу content@glc.ru

За содержание рекламных объявлений редакция ответственности не несет. Категорически воспрещается воспроизводить любым способом полностью или частично статьи и фотографии, опубликованные в журнале. Рукописи, не принятые к публикации, не возвращаются.

Copyright © ООО «Гейм Лэнд», РФ, 2011

www.epidemz.net

ПАТЕНТ КАПИТАНА

EVE®
ONLINE

РЕКЛАМА

7 ТЫСЯЧ ПЛАНЕТНЫХ СИСТЕМ

360 ТЫСЯЧ ПИЛОТОВ. 2 ТЫСЯЧИ КОАЛИЦИЙ. МИЛЛИОНЫ ЦЕЛЕЙ.

«EVE ONLINE: ПАТЕНТ КАПИТАНА» — ЭТО СПЕЦИАЛЬНЫЕ ИЗДАНИЯ ДЛЯ РОССИЙСКИХ ИГРОКОВ:

ПРОБНАЯ ВЕРСИЯ

Пробная версия идеально подходит для знакомства с Новым Эдемом и позволяет бесплатно играть в EVE Online на протяжении 14 дней.

СТАНДАРТНОЕ ИЗДАНИЕ

В состав стандартного издания входит месяц оплаченной подписки на игру, а также предметы, позволяющие новичкам освоиться в мире EVE Online.

КОЛЛЕКЦИОННОЕ ИЗДАНИЕ

В состав коллекционного издания входит альбом эскизов игры, краткий справочник по профессиям и расширенный набор игровых предметов.

МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКАЯ ИГРА О ЖИЗНИ ДАЛЕКОЙ ГАЛАКТИКИ

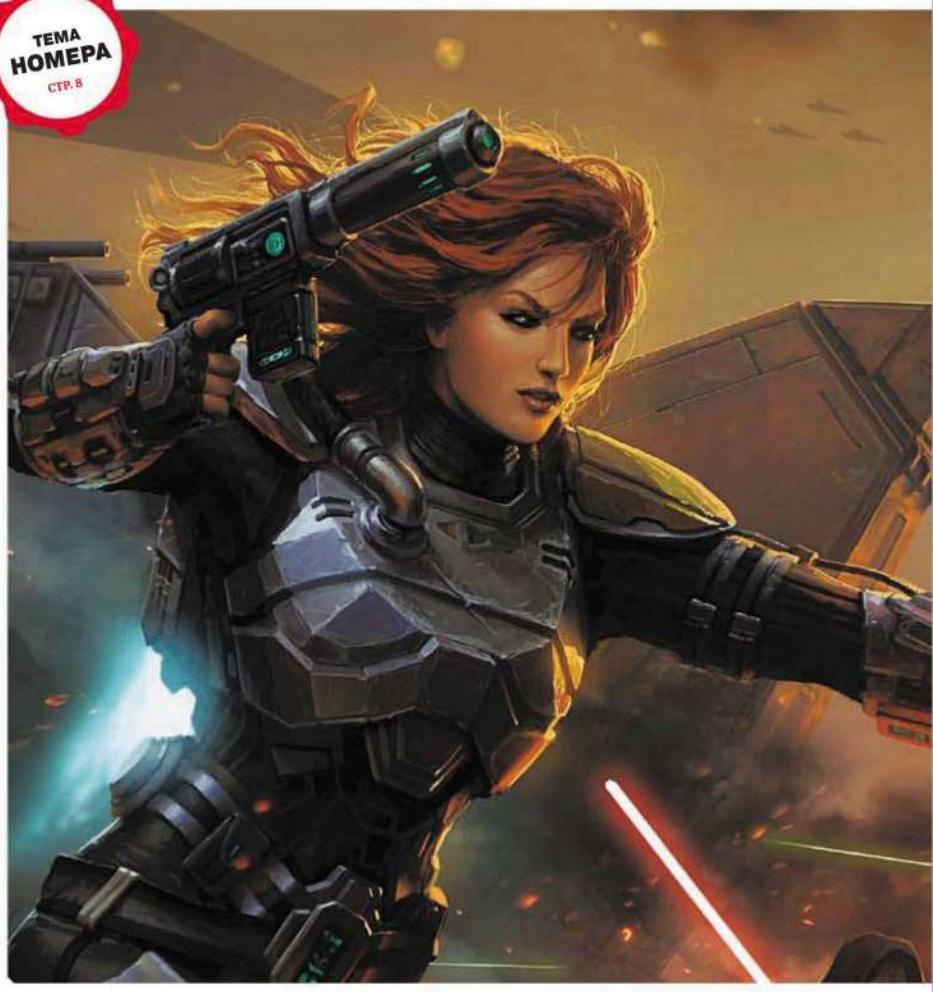
1С-СофтКлаб

» ГДЕ КУПИТЬ И КАК ИГРАТЬ: EVEONLINE.COM/НАЧАЛО «

CCP

STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

ТЕМА НОМЕРА
СТР. 8



WARHAMMER 40K: SPACE MARINE
Стратегический сериал рождает яркий мультиплатформенный экшен. СТР. 60

TRACKMANIA 2: CANYON
Трекостроительная гонка возвращается с новой графикой и новым миром. СТР. 86

MODERN WARFARE 3
Вновь готовимся к главному событию осени. Каждой осени. СТР. 40

DOTA 2
Что случается, когда Valve продолжает дело Blizzard. СТР. 54

1 Editorial
2 Профайл редакции
4 Содержание
6 Путеводитель по дизайну

ТЕМА НОМЕРА
8 Star Wars: The Old Republic
14 Гид по вселенной «Звездных войн»

НОВОСТИ
24 Новости
30 Галерея
32 Игровая карта мира
34 10 интересных фактов

ВПЕЧАТЛЕНИЯ
36 Football Manager 2011
38 Disney Universe

ПРЕВЬЮ
40 Call of Duty: Modern Warfare 3
46 Counter-Strike: Global Offensive
50 Haunted: Hell's Reach
52 Of Orcs and Men
54 DOTA 2
56 Torchlight 2
58 Quantum Conundrum

РЕЦЕНЗИИ
60 Warhammer 40k: Space Marine
66 Red Orchestra 2: Герои Сталинграда
72 Pro Evolution Soccer 2012
76 A Game of Thrones: Genesis
82 Hard Reset
86 Trackmania 2: Canyon
90 F1 2011
94 The Sims Medieval: Пираты и Знать
96 Rock of Ages
98 Might & Magic: Clash of Heroes
100 Fallout: New Vegas - Lonesome Road
102 Зал славы

104 **РОССИЙСКИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ**

НЕЗАВИСИМЫЕ ИГРЫ
108 Игры от независимых разработчиков

БЕСПЛАТНЫЕ ИГРЫ
112 Новости
114 Превью: Planetside 2
118 Дневник: Аллоды Онлайн
121 В браузере: Adventure World

СПЕЦ
122 Виртуальный туризм: Европа и Азия
134 Смерть игровых героев
140 Озвучка в играх

ЖЕЛЕЗО
148 Железные новости
150 Тестирование блоков питания

www.epidemz.net

СОДЕРЖАНИЕ

154 Тестирование клавиатуры Razer BlackWidow Ultimate
156 Тестирование материнской платы Gigabyte G1. Sniper 2
157 Конфигурация

РЕТРО
160 Nocturne
163 Новости
164 Главные ПК-ужасы

166 **ПИСЬМА ЧИТАТЕЛЕЙ**

170 **СОДЕРЖАНИЕ DVD**

АВТОРСКИЕ КОЛОНКИ
172 Николай Третьяков

ЧУВСТВО ОПАСНОСТИ
174 Анабиоз: Сон разума

176 **АНОНС СЛЕДУЮЩЕГО НОМЕРА**

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

Disney	2 обл.
Альфабанк	3 обл., 89
Samsung	4 обл.
1С-СофтКлаб	3, 23
Grafitec	7, 35
MMC	43
Electronic Arts	45
Edifier	49
Wexler	53
Тевье/Коломна	71
Подписка	106
2x2	117
TASH	155
Gigabyte	158
Онлайн Медиа	169

ИГРЫ В НОМЕРЕ

A Game of Thrones: Genesis	76
Call of Duty: Modern Warfare 3	40
Counter-Strike: Global Offensive	46
Disney Universe	38
DOTA 2	54
F1 2011	90
Fallout: New Vegas – Lonesome Road	100
Football Manager 2011	36
Hard Reset	82
Haunted: Hell's Reach	50
Might & Magic: Clash of Heroes	98
Of Orcs and Men	52
Planetside 2	114
Pro Evolution Soccer 2012	72
Quantum Conundrum	58
Red Orchestra 2: Герои Сталинграда	66
Rock of Ages	96
Star Wars: The Old Republic	8
The Sims Medieval: Пираты и Знать	94
Torchlight 2	56
Trackmania 2: Canyon	86
Warhammer 40k: Space Marine	60
Аллоды Онлайн	118

ВСЕЛЕННАЯ «ЗВЕЗДНЫХ ВОЙН»
Полный и исчерпывающий гид по далекой-далекой галактике. СТР. 14

ВИРТУАЛЬНЫЙ ТУРИЗМ: ЕВРОПА И АЗИЯ
Лондон, Париж, Токио и другие мировые столицы в компьютерных играх. СТР. 122

ОЗВУЧКА В ИГРАХ
Кто и как озвучивает наших любимых героев и зачем все это нужно. СТР. 140

СМЕРТЬ ИГРОВЫХ ГЕРОЕВ
Что бывает, когда умираешь в играх. СТР. 134

www.epidemz.net

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ЖУРНАЛУ

«РС ИГРЫ» – ЕДИНСТВЕННЫЙ РОССИЙСКИЙ ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ, ЧЬИ ОЦЕНКИ УЧИТЫВАЮТСЯ ПРИ ПОДСЧЕТЕ СРЕДНЕГО БАЛЛА НА МЕЖДУНАРОДНОМ АГРЕГАТОРЕ РЕЦЕНЗИЙ METACRITIC.COM, А ЗНАЧИТ, НАШЕ МНЕНИЕ О НОВОЙ ИГРЕ СТАВИТСЯ НАРАВНЕ С ВЕДУЩИМИ МИРОВЫМИ ИЗДАНИЯМИ.

ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ

«РС ИГРЫ» – ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

Мы пишем только об играх для персонального компьютера. Если игра появляется на страницах нашего журнала, вы можете быть уверены – она выйдет на PC, а из статьи вы узнаете подробности именно о нашем, компьютерном релизе. Консоли, меньшие братья персональных компьютеров, интересуют нас лишь из любопытства. Ведь мы прекрасно понимаем, что именно PC всегда будет самой мощной и динамичной игровой платформой.

«РС ИГРЫ» – КРУПНЕЙШИЙ ПК-ЖУРНАЛ В СТРАНЕ

В России много журналов, пишущих только про компьютерные игры. Но именно «РС ИГРЫ» – крупнейший. Это значит, что нам первыми достаются все ПК-эксклюзивы, а разработчики и издатели при организации зарубежных поездок и закрытых показов, как правило, отдают предпочтение нашему изданию. «РС ИГРЫ» – это всегда подробная информация, изложенная аккуратным и красивым русским языком.

«РС ИГРЫ» ПРИСЛУШИВАЮТСЯ К СВОИМ ЧИТАТЕЛЯМ

За многие годы своего существования журнал «РС ИГРЫ» не раз менялся. И всегда направление этих перемен определяли читатели. Нравится какой-то автор? Есть идея для новой рубрики? Недовольны существующим положением вещей? Вы всегда можете поговорить с сотрудниками редакции на форуме журнала на gameland.ru или на нашей странице «В Контакте».

«РС ИГРЫ» В СЕТИ:

СТРАНИЦА «В КОНТАКТЕ»
vkontakte.ru/pc_igry

СТРАНИЦА В FACEBOOK
facebook.com/pc.igry

МИКРОБЛОГ В TWITTER
twitter.com/pc_igry

СИСТЕМА ОЦЕНОК

В каждой рецензии мы выставляем игре общую оценку в баллах. По десятибалльной шкале оценки распределяются так:

10 гениально	**9.0** великолепно
8.0 очень хорошо	**7.0** хорошо
6.0 нормально	**5.0** посредственно
4.0 плохо	**3.0** очень плохо
2.0 отвратительно	**1.0** безнадежно

Игры, которые нам особенно понравились, мы награждаем медалью «Золотой кулер». Она не привязана к количеству баллов и характеризует нашу субъективную любовь и уважение. Эти игры мы рекомендуем каждому без исключения. Все игры, получившие награду «Золотой кулер», после выхода рецензии попадают в редакционный «Зал славы».

КОМПЛЕКТАЦИЯ ЖУРНАЛА

В настоящее время «РС ИГРЫ» выходят ежемесячно на бумаге формата А4 (210x297мм) и состоят из 176 страниц. На данный момент к каждому номеру прилагаются:

ДВУСЛОЙНЫЙ DVD-ДИСК С ФАЙЛАМИ ДЛЯ PC

ДВУСЛОЙНЫЙ DVD-ДИСК С САМОСТОЯТЕЛЬНЫМ ВИДЕОЖУРНАЛОМ LEVELUP

LEVEL UP

www.epidemz.net

RAZER

BlackWidow

elite mechanical gaming keyboard ULTIMATE

почувствуй разницу

Всегда сохранять полный контроль над управлением в темноте и при слабой освещенности — это ваше тактическое преимущество

Спрашивайте в магазинах:

М.Видео · MediaMarkt · ЭЛЬДОРАДО · DNS · ЕВРОСЕТЬ · Компьютер

Эксклюзивный дистрибьютор в России — компания Графитек, Москва, тел.: (495) 785-28-51, www.grafitec.ru

реклама

for gamers. by gamers.™

ru.razerzone.com

Автор:
Александр Каныгин

STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

В ОЖИДАНИИ СИЛЫ

20 ДЕКАБРЯ ВЫХОДИТ ГЛАВНЫЙ ПК-ЭКСКЛЮЗИВ ПОСЛЕДНИХ НЕСКОЛЬКИХ ЛЕТ: STAR WARS: THE OLD REPUBLIC, ГРАНДИОЗНАЯ MMORPG ОТ BIOWARE. АЛЕКСАНДР КАНЫГИН ОТПРАВИЛСЯ В ОСТИН, ЧТОБЫ УЗНАТЬ ВСЕ ПОСЛЕДНИЕ ПОДРОБНОСТИ – И ИЗУЧИТЬ ФИНАЛЬНУЮ ВЕРСИЮ ИГРЫ, ГДЕ ДАЖЕ У СИТХОВ ЕСТЬ ПРАВО НА МОРАЛЬНЫЙ ВЫБОР.

BioWare любит и помнит Jade Empire. Восточные мотивы в новой игре? Да пожалуйста: всем учить кунг-фу!

Trooper и его ненаглядный пулемет. Несмотря на внушительный вид, весьма слаб в ближнем бою. Поэтому берегите его и защищайте.

В тот день у темнокожего пограничника, проверявшего мой паспорт, точно случился переворот в сознании. Совершить затяжной перелет из Москвы во Франкфурт, после которого, теряя на бегу мелкие вещи, успеть на посадку в Чикаго, приземлиться в Остине, штат Техас, – и все это только для того, чтобы увидеть компьютерную игру? «Как вы говорите? Многопользовательская? Ролевая? Онлайновая? Если все так, почему вы не посмотрите ее дома?» Потому, уважаемый служитель закона, что мы слишком долго позволяли рассказывать нам о Star Wars: The Old Republic на разнообразных пресс-мероприятиях. Пришло время навестить разработчиков по прямому адресу – Esperanza Crossing, Suite 110. Кроме того, закрытое тестирование игры начнется ровно через два дня после того, как этот текст будет закончен в самолете на высоте 10 000 километров над Атлантическим океаном. Место 10 E, стюард, пожалуйста, еще один апельсиновый сок.

СЮЖЕТНАЯ РОЛЕВАЯ

Если вы пропустили предыдущие материалы, посвященные новой MMO от BioWare, вот все, что вам необходимо о ней знать.

Действие игры разворачивается за три с половиной тысячи лет до событий кинофильмов. Это значит, что здесь нет дурацкого инопланетянина Джа-Джа Бинкса, но и встретиться с Люком или послушать хриплое дыхание Дарта Вейдера тоже не удастся. После Великой Галактической Войны, закончившейся захватом ситхами Корусанта, Орден джедаев перебирается на Титон. Там продолжается подготовка учеников для борьбы с темной стороной Силы. Империя же восстанавливает академию ситхов на Коррибане. Начинается долгая холодная война.

По сути, перед нами прямая наследница идей дилогии Star Wars: Knights of the Old Republic, в которой каждый второй встреченный инопланетянин – живой человек. В некоторых квестах будут отсылки к предыдущим частям KOTOR, кроме того, опытные археологи (смотрите нашу врезку, посвящен-

Не стоит думать, что персонажи игры вот так и бегают с клинками наголо. По всем правилам последние с шипением вырастают из неприметной рукояти прямо перед битвой.

Делайте свой выбор уже сейчас: за кого вы будете играть? Вот за этих ребят со стильными клинками или пионеров-джедаев с лазерными указками?

Молнии из пальцев – весомый аргумент в пользу темной стороны.

ную профессиям) смогут отыскать древние артефакты, объясняющие и дополняющие историю двух игр. При этом для каждого из восьми классов игра предлагает мощную сюжетную линию и чаще обращается к сложному моральному выбору в квестах, чем к омерзительному гринду, почему-то давно принятому стандарту многопользовательских RPG. Как, кстати, оказалось при ближайшем рассмотрении, вышеупомянутый выбор одновременно происходит на двух разных уровнях. Первый, очевидный, непосредственно влияет на сюжет и последующие квесты, второй – только на ваш спокойный сон. Иначе говоря, Star Wars: The Old Republic (далее SWTOR, в целях экономии места), кажется, единственная на сегодняшний день игра, в которой за решение быть мерзавцем придется отвечать перед самим собой.

Противники представлены не только людьми и инопланетянами, но и дроидами всех мастей. Как ни странно, их тоже можно замораживать и подвешивать в воздухе при помощи Силы.

СВОБОДА БЫТЬ СВОЛОЧЬЮ

В игре, как вы помните, присутствуют две противоборствующие стороны: Империя и Республика. Ближайший аналог – Орда и Альянс из сами-знаете-какой-игры. Сравнение очевидное и в корне неверное. И вот почему. Речь скорее идет о разных сторонах Силы, без вмешательства которой в этой вселенной не происходит вообще ничего, а не об абсолютном зле и добре. Поэтому, как мне поучительно рассказывает главный дизайнер SWTOR Эммануэл Лузинки, вы вполне можете играть «добрым» ситхом или «злым» джедаем: «На вашу карму влияют действия, а не слова». Молодой ситх пулей вылетит из академии или вообще будет убит, если непочтительно поведет себя с одним из лордов. «Но кто мешает вам говорить одно, а делать другое? Вы ситх, а значит, все ждут от вас молний из рук и рогов на голове. Но вы вольны проходить всю игру, пользуясь одними лишь убеждениями и умело манипулируя Силой. И, верно и обратное, рыцарь джедай может во всем соглашаться с учителем, а при любой заварушке хвататься за меч, втаптывая свою карму в землю». Важная ремарка: став стопроцентным засранцем, сменить фракцию все равно не получится. Разработчики объясняют это большими техническими трудностями. «Хотя это было бы по-настоящему круто, и мы, честно говоря, приходили с таким решением к программи-

ПРИЧЕМ ТУТ ТЕХАС?

Внимательный читатель заметит, что BioWare – канадская студия. В феврале 1995 года ее основали три медика: Рэй Музика, Грег Зещук и Августин Йип. Главный офис компании расположен в городе Эдмонтон, который вроде бы тоже не близко, но никакого отношения к резиденции Дж. Буша младшего, коровам, койотам и ковбоям не имеет.

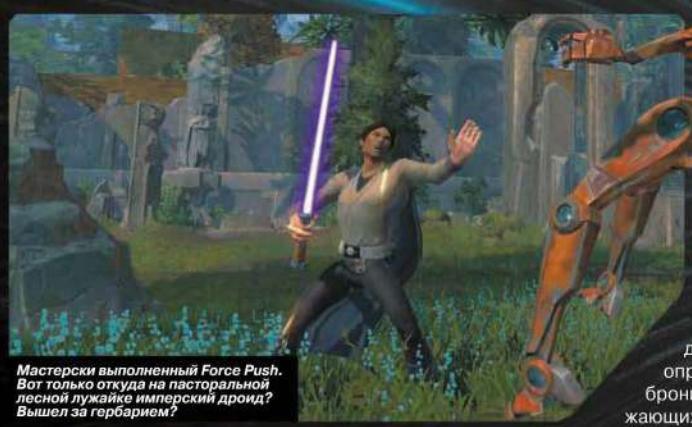
И, тем не менее, мы не ошиблись. 13 марта 2006 года, BioWare объявила об открытии новой студии в Остине. Её возглавили Гордон Уолтон и Ричард Вогел. Первый, помимо прочего, приложил руку к созданию Ultima Online. Сегодня на стоянке перед студией стоят несколько «харлеев», а посетителей встречает ростовая фигура лорда ситхов с мечом наголо. Он грустно смотрит на галерею журнальных обложек, посвященных SWTOR, и, видимо, ждет, когда там появится наша.

Правда, когда в кадре нет космических кораблей и лазеров, это очень похоже на другую многопользовательскую игру, где есть орки, гномы и эльфы?

На сегодняшний день подтверждены семь рас, помимо человека, которые можно будет выбрать при создании персонажа. Нравятся металлические дамы?

> «СЕЙЧАС МЫ РАБОТАЕМ НАД СОЦИАЛЬНОЙ СОСТАВЛЯЮЩЕЙ ИГРЫ. МЫ СЧИТАЕМ ЕЕ ОЧЕНЬ ВАЖНОЙ. К СОЖАЛЕНИЮ, ДАТЬ ТОЧНУЮ ИНФОРМАЦИЮ СЕЙЧАС НЕ МОЖЕМ, НО ВЫ БУДЕТЕ УДИВЛЕНЫ, ЭТО ТОЧНО».
>
> ГЛАВНЫЙ ДИЗАЙНЕР ЭММАНУЭЛ ЛУЗИНКИ

На цвет меча влияют кристаллы, которые вы вставляете в оружие, но знатоки вселенной остаются верны каноничным расцветкам.



Мастерски выполненный Force Push. Вот только откуда на пасторальной лесной лужайке имперский дроид? Вышел за гербарием?

стам, которые нас вежливо послали». Однако принадлежность к условно доброй или условно злой стороне даст вам право на ношение определенных видов оружия и брони, а значит, скрыть от окружающих свою сущность все равно не получится.

СОБЕРИ ХВОРОСТ, ОТПРАВЬ ПИСЬМО, ПОШЕЛ ВОН

Система крафта в игре проста и вместе с тем оригинальна. Абсолютно все действия совершает ваш NPC-напарник. Таким образом, ничего нельзя сделать, пока у вас не появился хотя бы один. А его можно встретить примерно к 7-8 уровню. С развитием сюжета вы будете находить других людей и не совсем людей, которые пожелают присоединиться к вам. Все они хранятся в специальном окне, где делают вид, что ждут вас на корабле. Его тоже выдадут бесплатно уровню к 10.

Далее все развивается следующим образом. Мы находим нужного нам учителя в городе и выбираем у него основную и вспомогательную профессию. Они бывают трех видов: созидательная, собирательная и, гм, говорительная. К первой, как вы догадываетесь, относится создание доспехов и оружия, ко второй поиск и сбор минералов и прочего хлама, последняя откроет доступ к дипломатии, черному рынку и прочим прелестям. Потом в дело вступают напарники, чем их больше, тем лучше. Первый, например, может бегать с вами и собирать металл из поверженных дроидов. Второй, сидя прямо в интерфейсе, будет прилежно переплавлять этот металл на пояса или перчатки. Третий может бегать на рынок и сбывать товар. Система построена таким образом, что чем больше вы занимаетесь одним и тем же делом, тем лучше оно у вас получается. Скоро NPC научатся делать не только зеленые, но и синие пояса, а там недалеко и до фиолетовых эпических вещей с разными характеристиками. И не расстраивайтесь, если у вас будут получаться только тяжелые доспехи, когда вы носите, например, лишь легкие. Избыток можно как продать на аукционе, так и отдать напарнику. Не забыли? Ведь вы их должны одевать лично.

МИНУТНАЯ ГОТОВНОСТЬ

Мы, однако, забегаем вперед. Игра выходит уже в декабре, и в Остине демонстрируется почти готовый билд. «Почти», потому что на некоторых экранах еще остались сугубо рабочие примечания, однако интерфейс, квесты, диалоги, заставки – полностью готовы. И выглядят/звучат/играются великолепно. Как уже говорилось ранее, в SWTOR озвучен каждый диалог. Представители внеземных цивилизаций говорят каждый на своем языке, исправно морщат ложноножки и пульсируют шейными воротниками на крупных планах. Любой мало-мальски важный сюжетный ход объясняется в красивом ролике на движке. Главный минус для наблюдателя вроде меня: отсутствие людей. Просторы просто огромны, и пока отыщешь нужного для выполнения квеста человека (заботливо помечается на карте пульсирующей точкой) забудешь, с чем к нему шел. В главном городе Республики для передвижения приходится использовать маунта (покупается за бешеные деньги на 25 уровне, до этого в преодолении пересеченной местности помогает лишь умение «бег», доступное с 15 левела) или летающее такси, очень похожее на аналог из «Пятого элемента». За последнее приходится платить, да и передвигается оно только по уже открытым маршрутам. Без живого населения игра действительно напоминает сильно разросшуюся KOTOR: в компании электронного напарника выполняются квесты, при посещении новых районов игра обновляет кодекс – записи с историями окружающего мира. Но ведь мы приехали не за этим.

ВОЗМУЩЕНИЯ В СИЛЕ

Чтобы продемонстрировать многопользовательскую игру, подключаются несколько сотрудников BioWare. «Хотите увидеть флешпойнт (местное название инстансов для 4 человек, «рейды» на 8 или 16 персон здесь зовутся «операции») Black Talon?» Коллеги, мы его уже видели (это та самая

Кого можно удивить этими фокусами? Огонь из руки? А что дальше – кролик из шляпы?

Глупый Bounty Hunter! Роботы – железные, они не горят. Зато могут больно пнуть в ближнем бою стальной ногой.

миссия, где ситхи зачищают космический корабль и захватывают важного перебежчика, вы можете прочитать о ней в одном из наших превью или увидеть прохождение на официальном сайте игры), расскажите лучше, чем будет отличаться республиканская версия. Оказывается, такой вообще не планируется. В игре предусмотрен уникальный сюжетный контент для обеих фракций. Во-первых, это сделано для лучшего понимания выбранной стороны, во-вторых, так интереснее. Будет, о чем рассказать потом приятелю джедаю. Действительно, это вполне легально, в отличие от той же WOW. Правда, поболтать разрешат только при личной встрече двух персонажей: приватное общение, а тем более общий чат для межфракционного общения закрыты. На мой глупый вопрос «почему?» Эммануэл изумленно вскидывает брови: «Ну а вы сами как думаете? Представьте, вы отправляетесь выполнять важное задание и ищете танка. Откликается враг. Что будете делать?» Понятия не имею.

На сегодняшний день Sith Inquisitor выглядит самым привлекательным классом. И мечом орудует, и молнии пускает, и подлечить может. Единственный минус – не носит серьезной брони.

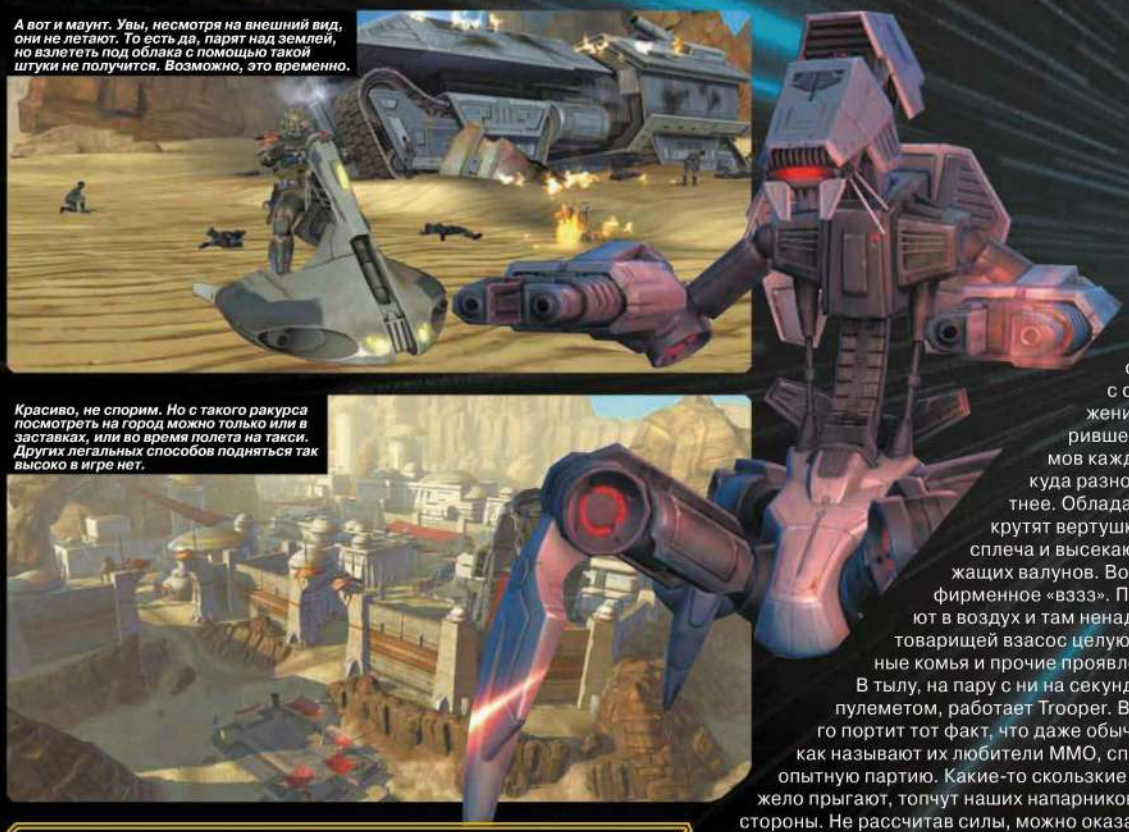
Пока я раздумываю над сложностями межфракционных отношений, мне предлагают выбрать одного из готовых персонажей высокого уровня. Потолок здесь – 50, в редакторе герои с цифрами 32 и 33. Тыкаю пальцем в румяного джедая с комплекцией тяжелоатлета. Сделать осознанный выбор просто невозможно: нужно с ходу разобраться в умениях, тактиках, приоритетных показателях брони и оружия, имплантатах. «В высокоуровневых флешпойнтах, а тем более рейдах, становятся важны роли, которые вы выбираете, – снова приходит на помощь Эммануэл, – у нас есть танки, целители, бойцы ближнего и дальнего боя, хотя и не совсем привычные для игр такого жанра, позже я расскажу об этом подробнее». Пока же мы готовимся к выполнению новой миссии: в засекреченной и хорошо укрепленной имперской тюрьме содержится женщина-джедай. За ней-то и придется отправиться на Taral V по просьбе зеленого ушастого субъекта по имени Oteg, удивительно похожего на Йоду. «Его озвучивает тот же актер, что играл мастера Йоду в шестом эпизоде», – небрежно бросает кто-то из присутствующих. Судорожно хватаюсь за блокнот и понимаю, что меня просто разыграли.

Совместными усилиями BioWare, LucasArts и издательствами Dark Horse Comics были выпущены web-комиксы под названием Star Wars: The Old Republic – Threat of Peace и Star Wars: The Old Republic – Blood of the Empire, где подробно описывается вся подноготная игры.

Напарниками джедаев могут стать дроиды. Доспехов они не носят, поэтому для усиления бип-бипающего друга придется покупать или создавать специальные детали.

ОБЛАДАТЕЛИ СВЕТОВЫХ МЕЧЕЙ КРУТЯТ ВЕРТУШКИ В ВОЗДУХЕ И ВЫСЕКАЮТ ИСКРЫ ИЗ БЛИЗЛЕЖАЩИХ ВАЛУНОВ. ВОКРУГ ЗВУЧИТ ЗЛОБНОЕ ФИРМЕННОЕ «ВЗЗЗ».

А вот и маунт. Увы, несмотря на внешний вид, они не летают. То есть да, парят над землей, но взлететь под облака с помощью такой штуки не получится. Возможно, это временно.



Нет, Фродо! Мы не сможем пройти через Черные врата. Смеагорл знает другой путь, тайный. Подождите, а почему у него в руках лампа?

Красиво, не спорим. Но с такого ракурса посмотреть на город можно только или в заставках, или во время полета на такси. Других легальных способов подняться так высоко в игре нет.

Плюсы и минусы серьезной игры становятся заметны с самого начала. Сражения, благодаря расширившемуся арсеналу приемов каждого бойца, выглядят куда разнообразнее и эффектнее. Обладатели световых мечей крутят вертушки в воздухе, рубят сплеча и высекают искры из близлежащих валунов. Вокруг звучит злобное фирменное «взззз». Противники подлетают в воздух и там ненадолго замерзают, их товарищей взасос целуют огромные земляные комья и прочие проявления действия Силы. В тылу, на пару с ни на секунду не смолкающим пулеметом, работает Trooper. Впечатление немного портит тот факт, что даже обычные монстры, треш, как называют их любители MMO, способны уложить неопытную партию. Какие-то скользкие зеленые гиганты тяжело прыгают, топчут наших напарников и раскидывают их в стороны. Не рассчитав силы, можно оказаться на земле – игра предложит или подняться на ближайшем чекпойнте, или подождать специального дроида, который воскресит вас прямо посреди боя (велик шанс тут же схлопотать по затылку и умереть вторично). Кстати вне разборок с противником поднимать павших товарищей может любой персонаж, для этого достаточно отыскать тело и ткнуть в него курсором. Скоро встает вопрос о грамотной связке танк-поддержка-урон, однако первый же босс вносит коррективы и в нее. Дело в том, что боссов сразу два: если убить одного раньше, второй расстроится и быстренько смешает нас с дорожной грязью. Привычная ситуация для знакомых с рейдами WOW игроков, но тут-то нас всего четверо...

ИГРА ПО РОЛЯМ

Эммануэл берет лист бумаги и начинает рисовать для неразумного меня ветки развития персонажей. «У каждого героя их три, – на листе появляются ровные прямоугольники, – в этом нет ничего странного, вы могли видеть такое и в других подобных играх. Это делает каждый класс более универсальным. Но, скажем, Sith Inquisitor, начиная с десятого уровня, может выбирать между специализациями Sith Sorcerer и Sith Assassin. В первом случае мы получим кастера:

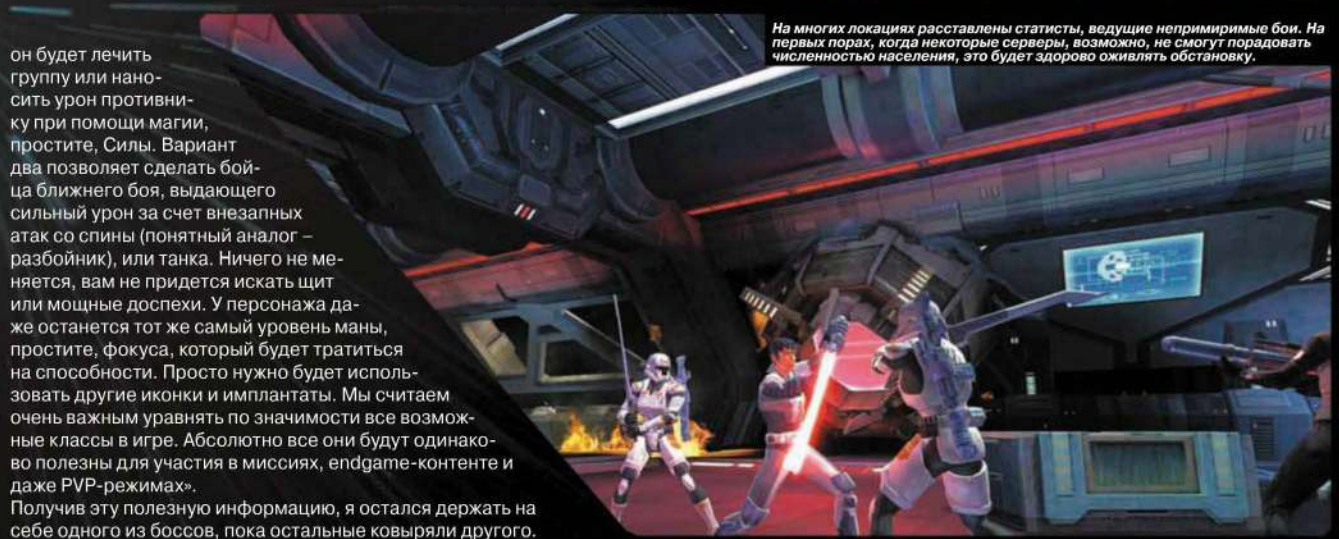
РАЗНООБРАЗИЕ ОДНООБРАЗИЯ

Хотя классы Империи и Республики дублируют друг друга, налицо огромный объем работ, который был проделан дизайнерами BioWare. Например, вроде бы идентичные удары Jedi Consulars и Sith Inquisitor по-разному называются и совершенно иначе анимированы. Представляете, на что было бы похоже глобальное сражение, если бы противники копировали действия друг друга?

Даже анимация восстановления здоровья между схватками у фракций разная. Сторонники республики чинно располагаются на полу и замирают в позе медитации. Святоши! Ситхи окружают себя мрачным бордовым сиянием, выставляют вперед руки и словно выкачивают энергию из воздуха.

Играя за наносящие урон на расстоянии классы, вы можете максимально приблизить игровую камеру и превратить SWTOR в шутер. При этом, правда, совершенно теряется ощущение пространства, но вдруг вам понравится.

На многих локациях расставлены статисты, ведущие непримиримые бои. На первых порах, когда некоторые серверы, возможно, не смогут порадовать численностью населения, это будет здорово оживлять обстановку.



он будет лечить группу или наносить урон противнику при помощи магии, простите, Силы. Вариант два позволяет сделать бойца ближнего боя, выдающего сильный урон за счет внезапных атак со спины (понятный аналог – разбойник), или танка. Ничего не меняется, вам не придется искать щит или мощные доспехи. У персонажа даже останется тот же самый уровень маны, простите, фокуса, который будет тратиться на способности. Просто нужно будет использовать другие иконки и имплантаты. Мы считаем очень важным уравнять по значимости все возможные классы в игре. Абсолютно все они будут одинаково полезны для участия в миссиях, endgame-контенте и даже PVP-режимах».

Получив эту полезную информацию, я остался держать на себе одного из боссов, пока остальные ковыряли другого. Удивительно, но это сработало, хотя уложить имперцев одновременно нам не удалось, и двое наших остались-таки валяться в кучке выпавшего барахла. Последнее, в зависимости от крутости, ранжируется по цвету: в почете синие и фиолетовые вещи. Хуже них зеленые и белые. Чтобы был лишний повод с гиканьем бежать к трупу поверженного врага, над ним появляется лучик соответствующего окраса.

ЭКИПАЖ ПРОЩАЕТСЯ С ВАМИ

Что там у нас осталось? Ах да, любители мародерствовать в чужих столицах, это не ваш день. Собрать армию и отправиться бесчинствовать в город противоположной фракции нельзя, это противоречит всей легенде «Звездных войн». Вы просто не сможете туда добраться. Зато для постоянных разборок предусмотрены нейтральные планеты, где вы сможете убивать не только заклятых врагов, но и членов дружественной фракции. И, да, самое важное. Вы вообще можете не притрагиваться к квестам, плюнуть на Силу и забить на показатель «хороший-плохой». Достичь 50 уровня разрешается и на поле боя, в PVP-сражениях. О которых мы, опять-таки, уже писали.

Теперь, извините, мы, кажется, начали снижаться, мне нужно пристегнуть ремень, потушить сигарету и выключить все электронные приборы. ■

В ОЧЕРЕДЬ!

Кому как не нам знать о том, что сделать многопользовательскую игру популярной или моментально похоронить ее могут игровые серверы. Здесь очень важен баланс: очереди и толпы игроков, пасущихся в одной локации, – плохо. Отсутствие напарников и противников – еще хуже. Electronic Arts, издатель игры, тщательно следит за этим балансом. Ее представители говорят, что уже сейчас сделано огромное количество предзаказов, поэтому в розницу поначалу может поступить ограниченная партия игр. Точных цифр, понятное дело, не сообщается. Однако, по мнению аналитиков, SWTOR вполне может продаться тиражом в один миллион в первую неделю.

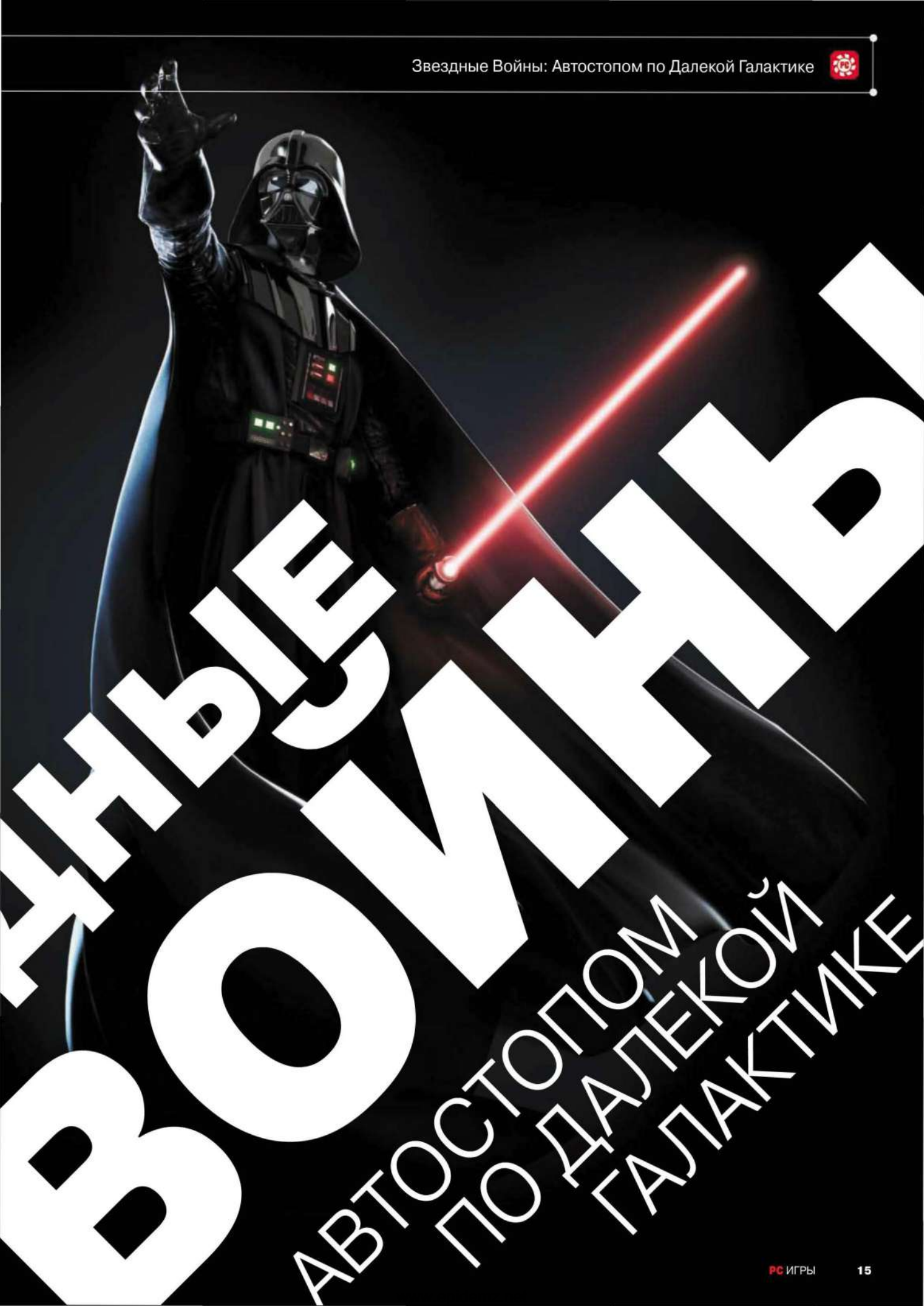
Авторы:
Сергей Колокольников, Никита Комаров

ГАЛАКТИКА СТОИТ НА ПОРОГЕ ВАЖНЫХ СОБЫТИЙ. ПОКА ИГРОКИ ГОТОВЯТСЯ К СЕТЕВЫМ БИТВАМ ЗА СТАРУЮ РЕСПУБЛИКУ, СОВЕТ РЕДАКТОРОВ ТАЙНО ОТПРАВЛЯЕТ ДВУХ АВТОРОВ-ДЖЕДАЕВ, РЫЦАРЕЙ ПЕРА И БУМАГИ, НА ИССЛЕДОВАНИЕ ОДНАЖДЫ СОЗДАННОЙ ЛОРДОМ ЛУКАСОМ ВСЕЛЕННОЙ…

ЗВЕЗД

В свое время британский писатель Дуглас Адамс выдумал «Путеводитель для путешествующих по Галактике автостопом» – всеобъемлющий справочник, космическую «Википедию», незаменимую для каждого, кто покидает родную планету в поисках приключений на свое полотенце. Многочисленные авторы энциклопедии скитались по необъятным просторам вселенной, сталкивались с удивительнейшими существами, иногда искали ответы на вечные вопросы и пробовали на вкус совершенно невообразимые вещи, вроде пангалактического грызлодера.

Накануне выхода The Old Republic, первой онлайн-ласточки по мотивам приснопамятных «Звездных войн», межпланетный журнал «РС ИГРЫ» решил выпустить свой «Путеводитель» по одной далекой-далекой Галактике. Не переключайте канал – мы расскажем о том, как выдуманные для фильмов миры нашли свое отражение в компьютерных играх, об их коренных жителях, оружии, технике, Жизни, Вселенной и конечно же Всем Остальном. Мистер Уильямс, музыку!



ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ

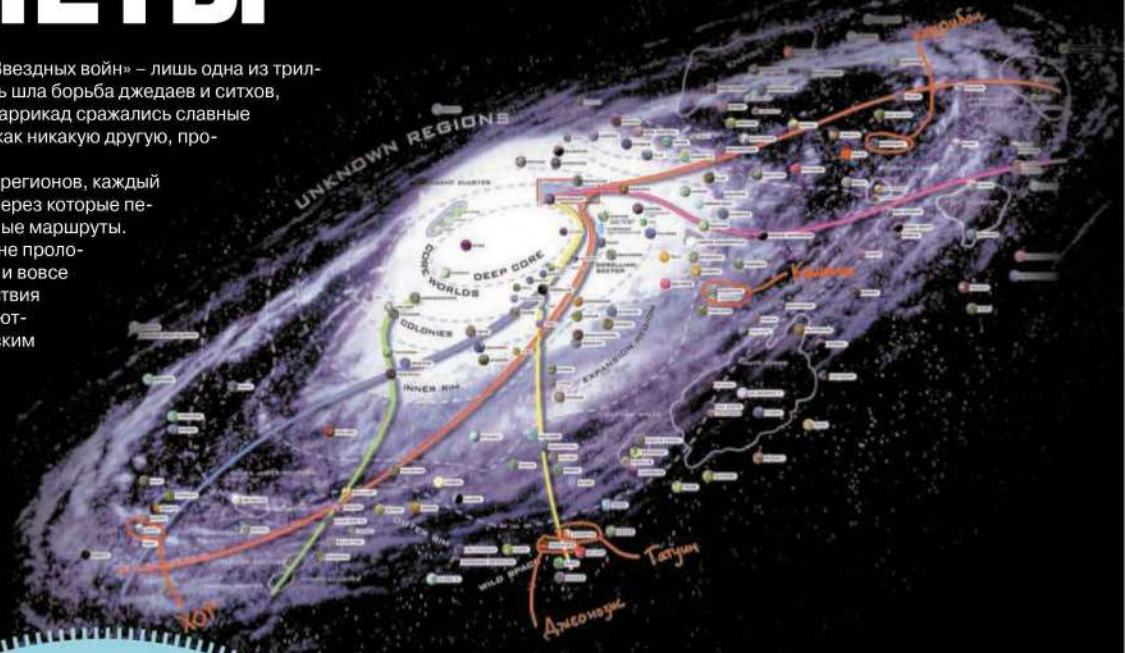
АВТОСТОПОМ ПО ДАЛЕКОЙ ГАЛАКТИКЕ

ПЛАНЕТЫ

Космос огромен, и галактика «Звездных войн» – лишь одна из триллионов других. Но именно здесь шла борьба джедаев и ситхов, именно здесь по обе стороны баррикад сражались славные герои, и именно эту Галактику, как никакую другую, пронизывает Великая Сила.

Этот мир делится на несколько регионов, каждый из которых разбит на сектора, через которые перекинуты гиперпространственные маршруты. Немногие районы, где таковые не проложены, являются слабо – иногда и вовсе не – исследованными. Путешествия за пределы Галактики затрудняются окружающим ее энергетическим полем.

В компьютерных играх обширная вселенная Лукаса чаще всего сокращается до нескольких примелькавшихся еще в фильмах планет.



ХОТ

Не самая уютная планета, расположенная вдали от основных космических трасс. Поверхность Хота изрезана горными хребтами, покрыта коркой льда и основательно засыпана снегом. Планету населяют похожие на йети хищные монстры вампа и таунтауны – пригодные для верховой езды рептилии, покрытые шерстью. Под поверхностью существует обширная сеть пещер, а сам Хот одно время даже не был отмечен на звездной карте – все это делало его идеальной базой для мятежников. В итоге, конечно, расположение тайного лагеря стало известно, и в матче против Империи повстанческие войска потерпели сокрушительное поражение. Не спас даже Скайуокер в основном составе.

Как попасть: приснопамятная битва на Хоте обыгрывалась в серии Battlefront, LEGO Star Wars, стратегии Empire at War.

«Империя наносит ответный удар», 1980.

Battlefront.

ДЖЕОНОЗИС

Еще один пустынный шарик вдали от большинства торговых маршрутов. Несмотря на размеры планеты, гравитация Джеонозиса неожиданно ниже стандартной. На поверхности – сплошь унылые каменистые пустоши, каньоны, шпилевидные горы и песок. Коренное население представлено – сюрприз! – джеонезийцами, насекомоподобными существами, живущими по кастовой системе. Битва на Джеонозисе послужила началом для Войн Клонов.

Как попасть: билеты на Джеонозис раздают во многих играх, но особо выделим стартовые уровни Republic Commando, с первых же минут погружавшие отряд клонов в горнило клонической войны.

«Атака клонов», 2002.

Republic Commando.

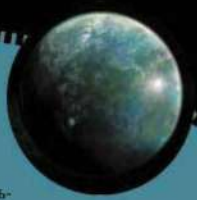
КОРРИБАН

Планета, где родилось учение ситхов. Коррибан – это одна большая бесплодная пустыня, но, в отличие от Татуина, климат здесь сухой и холодный. Главные достопримечательности – многочисленные гробницы великих деятелей темной стороны.

Как попасть: посещение Коррибана входит в экскурсионную программу обеих частей Knights of the Old Republic, в одной из игр нам даже предлагают вырезать академию ситхов в полном составе. В здешних декорациях также разворачивались финальные сцены Jedi Academy.

Knights of the Old Republic.

Jedi Academy.



КАШИИК

Планета густых лесов, населенная одной из знаковых рас оригинальных фильмов – ну кто не помнит Чубакку, волосатого штурмана «Тысячелетнего Сокола»? Вуки – прирожденные механики, жилища которых построены прямо на гигантских деревьях. Условия обитания на такой высоте спартанскими не назовешь: в наличии и рынки, и мастерские, и даже космопорты. Вот только спускаться вниз мохнатые великаны желанием не горят – на земле, в тени деревьев обитают кровожадные твари, часть из которых никогда не видела света.

Как попасть: залетать на Кашиик и даже бегать под пологом его вековых лесов приходилось во многих играх. Примечательны здесь треть сюжетной кампании в шутере Republic Commando, освобождение планеты от гнета соседей-работорговцев в стратегии Galactic Battlegrounds и уровни из тех же «Рыцарей Старой Республики».

ТАТУИН

Пустынная планета на самом краю Галактики, перекресток многих гиперпространственных маршрутов, пристанище контрабандистов, охотников за головами и прочей космической «братвы» – словом, по контингенту это что-то вроде Южного Бутово в космическом масштабе. Несмотря на скромные размеры, планета сыграла немалую роль в космической саге. Здесь родился Энакин Скайуокер (будущий Сами-Знаете-Кто с шумным дыханием), и вырос его сын Люк.

Татуин – родина жестоких кочевников тускенов и джав, вонючек в грязных коричневых балахонах. Последние разъезжают по пустыням на огромных машинах (песчаных краулерах), стараясь прикарманить все, что плохо лежит. К примеру, потерявшихся дроидов C3-PO и R2D2.

Как попасть: так или иначе, пустынная планета засветилась в большинстве тематических игр, но особое внимание Татуину уделила оригинальная Knights of the Old Republic. В ней на протяжении целой цепочки квестов игрок давал на орехи тускенам, а в конце убивал гигантского ящера, сторожившего вход в заветную пещеру.

«Месть ситхов», 2005.

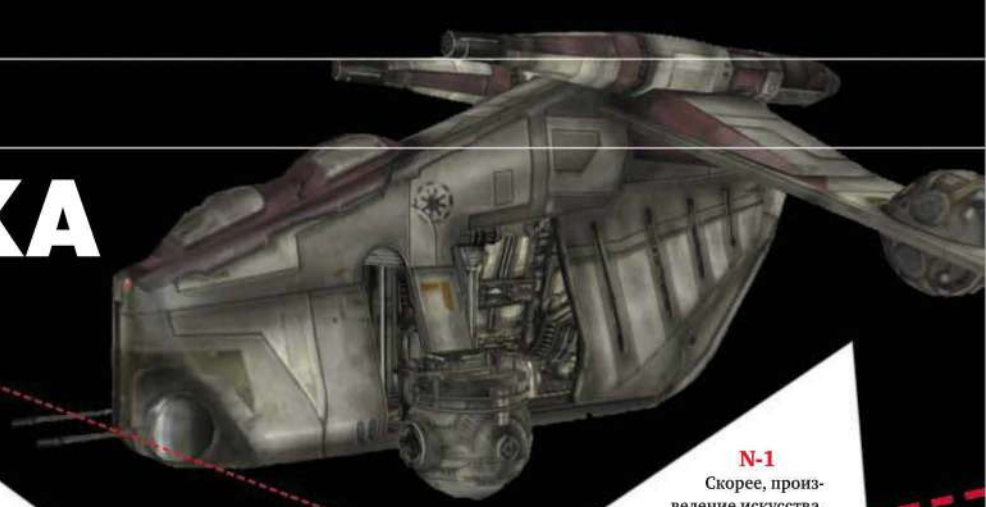
Republic Commando.

«Новая надежда», 1977.

Knights of the Old Republic.

www.epidemz.net

ТЕХНИКА



AT-AT (All Terrain Armored Transport – «Вездеходный Бронированный Транспорт»)

Пожалуй, один из главных символов «Звездных войн» и зловещей Империи в частности. AT-AT – исполинских размеров четырехногая машина (при создании Лукас вдохновлялся марсианскими технологиями из «Войны миров» Уэллса), с отличным вооружением и комплектом десантников внутри, одним только видом давала страху постоянную прописку в сердцах противников.

Известна модификация AT-AT, созданная для боевых действий на воде – в таком случае четыре ноги заменялись двигателями.

Где увидеть: почти во всех играх, действие которых разворачивается после «Новой надежды». Кроме того, некоторые миссии в Empire at War и Galactic Battleground крутились вокруг создания AT-AT и начала его службы Империи.

«Империя наносит ответный удар», 1980.

Empire at War.

AT-ST (All Terrain Scout Transport – «Вездеходный Разведывательный Транспорт»)

Боевая машина, похожая на гипертрофированного цыпленка-робокопа, создавалась для разведки, патрулирования и усиления огневой мощи пехотных подразделений. Имперские инженеры сработали на славу – армия получила универсальный, открытый для модификаций, неплохо вооруженный шагоход, который быстро снискал популярность.

Где увидеть: почти во всех играх, действие которых разворачивается после «Новой надежды».

Battlefront.

N-1

Скорее, произведение искусства, чем боевая машина. N-1 был разработан специально для вооруженных сил Набу и здорово отражал народную идеологию. Недорогой, простой в обслуживании, максимально экологичный, да еще и полностью удовлетворяющий представлениям жителей планеты о красоте. При первом знакомстве с истребителем кажется, что эта машина годится лишь для пафосных парадов, но хрупкость обманчива – эскадрилья именно таких истребителей уничтожила немало врагов во время событий первого эпизода.

Где увидеть: сесть за штурвал позолоченного истребителя можно в чудесном (для своего времени) аркадном Star Wars: Starfighter.

«Призрачная угроза», 1999.

AT-TE (All Terrain Tactical Enforcer – «Вездеходный Транспорт Огневой Поддержки»)

Грозная техника, применявшаяся во времена Войн Клонов, является прародителем исполинских AT-AT. Отлично вооруженные и хорошо защищенные машины были созданы для поддержки пехоты на поверхности планет. Спустя годы после клонических войн AT-TE можно было найти в рядах уже Имперской армии, где он использовался как огневая поддержка для AT-AT.

Где увидеть: в шутерах, освещающих битвы времен Войн Клонов (Republic Commando, серия Battlefront), а также дополнении Clone Campaigns к стратегии Galactic Battlegrounds.

Galaxies.

«Войны Клонов», 2002.

LEGO Star Wars III: The Clone Wars.

TIE-КОРАБЛИ

Боевые корабли с двойным ионным двигателем (аббревиатура TIE означает «Twin Ion Engine») на протяжении многих лет составляли основу имперского флота. Схема TIE оказалась очень перспективной, что привело к созданию различных модификаций.

TIE FIGHTER (Twin Ion Engine Fighter – «Истребитель с Двойным Ионным Двигателем»)

Говорим «Империя» – вспоминаем рев (и это в космосе!) истребителя TIE. КБ Дарта Вейдера создало его универсальной, маневренной и весьма скоростной машиной. Эти качества компенсируют отсутствие двигателя для прыжка в гиперпространство (что делает корабли зависимыми от базы и существенно сокращает радиус действия) и щитов.

TIE Interceptor («Перехватчик с Двойным Ионным Двигателем»)

Наследник модели TIE Fighter, унаследовавший системы управления и все недостатки предшественника, но получивший более мощный двигатель и улучшенное вооружение. Со временем почти полностью вытеснил TIE-fighter-ы.

TIE Bomber («Бомбардировщик с Двойным Ионным Двигателем»)

Главный бомбардировщик, поступивший на вооружение незадолго до битвы при Явине. TIE Bomber одинаково хорошо справлялся как с лихими ковровыми бомбардировками, так и с «хирургическими» ударами.

Где увидеть: модификации кораблей серии TIE пролетали во всех стратегиях по мотивам, серии Battlefront и некогда культовом Star Wars: TIE Fighter.

TIE Fighter в Battlefront.

TIE Interceptor в фильме «Возвращение джедая», 1983.

LAAT (Low Altitude Assault Transport – «Низколетящий Штурмовой Транспорт»)

Как в нашей реальности советский вертолет МИ-24 стал символом войны в Афганистане, так и LAAT стал своеобразным символом Клонических Войн. Где бы ни шли сражения между армией Республики и силами Сепаратистов, везде можно было увидеть этот юркий корабль и множество его модификаций (например, грузовые, предназначенные для транспортировки боевых машин). Но все же в основном LAAT использовался как мощная орудийная платформа и хорошо защищенный пехотный транспортник. После становления Галактической Империи, часть LAAT (на жаргоне военных – «лаати») попала к войскам повстанцев.

Где увидеть: все игры, освещающие события Войн Клонов.

«Войны клонов», 2002.

X-WING T-65

Символ победы над военной машиной Империи, один из лучших боевых кораблей Галактики. Названием X-Wing обязан паре сдвоенных крыльев, которые перед началом боя разворачивались в крестообразное положение. С вооружением из лазерных пушек и протонных торпед истребитель был опасным противником даже для мощнейших имперских кораблей.

X-Wing считается одноместным, но на помощь пилоту всегда готовы прийти астродроиды. Они контролируют множество показателей, проводят мелкий ремонт и могут вычислять координаты для гиперпрыжка – крайне полезно, ведь навигационных компьютеров Т-65 не имел, и самонадеянный пилот запросто мог запрыгнуть не в теплый ангар, а на чай к Императору.

Где увидеть: Т-65 получил собственный аркадный симулятор (собственно, X-Wing) и давал бой «Тай-файтерам», где бы те ни появлялись. Пиком виртуального противостояния стала во многом эталонная X-Wing vs. TIE Fighter.

Battlefront.

X-Wing, в кабине.

ВОЙСКА

ИМПЕРСКИЕ ШТУРМОВИКИ

Костяк Имперской армии, жертвы недуга имени себя. Сапоги этих «людей в белом» топтали почти все планеты Галактики. Прекрасно обученные, великолепно оснащенные и преданные Императору, они готовы были обратить всю мощь своего оружия против любого врага Империи, будь это Гитлер в экзоскелете или даже сам Ктулху. «Стартовый капитал» белой гвардии составили солдаты-клоны, позднее их стали заменять рекрутами из числа обычных людей. Именно людей – ксенофобская политика Императора была такова, что в рядах штурмовиков могли служить лишь представители человеческой расы.

Где встретить: в любой игре по временам классической трилогии.

КЛОНЫ

Розовая мечта каждого порядочного злодея. Идеальные солдаты, готовые умереть за Идею, самые эффективные воины в истории Галактики. Генетики с планеты Камино взяли за основу ДНК легендарного наемника Джанго Фетта и внесли в нее ряд изменений – сделали клонов менее независимыми, более преданными, более послушными, а также ускорили им процессы роста и созревания. Ментальным изменениям не подверглась лишь малая часть уберзольдатен – из таких позже сформировали элитные подразделения.

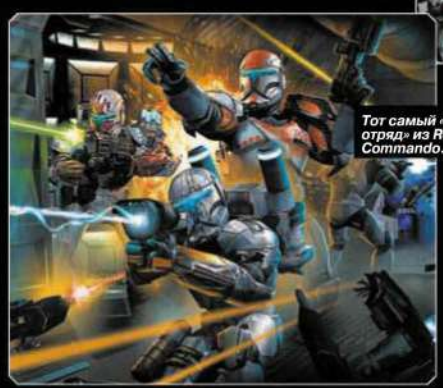
По мере обучения боевым навыкам, клоны получали специализацию – кто-то шел в офицеры, кто-то в пилоты, а кто-то так и оставался маршировать по плацу.

Солдаты, созданные для защиты Республики, славно старались во имя победы. Но под самый конец войны, получив «Приказ 66», обернули оружие против своих же товарищей – генералов-джедаев, с которыми прошли не одно сражение, привели старого интригана Палпатина к АБ-СО-ЛЮТ-НОЙ ВЛА-А-АСТИ («!!!» – честно, мы не знаем, как еще передать оригинальные интонации), а сами послужили основой для будущих штурмовиков Империи.

Клоны. Они защитили Республику – они уничтожили Республику.

Где встретить: похождениям развязного отряда клонов посвящен чудесный шутер Republic Commando. Лишенный Силы, световых мечей (один, впрочем, можно было найти в лабиринтах вентиляционной шахты), сдобренный грубым армейским юмором и командным взаимодействием, он, пожалуй, больше остальных SW-игр нуждается в продолжении – что бы там ни говорили ортодоксальные поклонники саги.

Клоны в ассортименте.



Тот самый «развязной отряд» из Republic Commando.

ДРОИДЫ

Костяк армий Скайпет Конфедерации Независимых Систем. Тут и дроиды-истребители, созданные для сражений в атмосфере и космосе, дроиды-танки, дроиды-корабли и, разумеется, роботы-солдаты. После разгрома Конфедерации многие образцы дроидов разошлись по темным переулкам и позже зачастую использовались против Империи. Из великого разнообразия выделим парочку.

Боевые Дроиды B-1

Применялись Торговой Федерацией еще в Битве за Набу, где и обнаружился их главный недостаток – роботы сильно зависели от расположенных на орбите станций управления. Надо сказать, что основой для дизайна таких дроидов стали скелеты мертвых неймодиан (тех самых инопланетян, которые занимали главенствующее положение в Торговой Федерации). После досадного поражения дроиды были улучшены, и в годы Клонических Войн стали своеобразным галактическим бестселлером – их общее количество достигало нескольких миллиардов.

Дроидека

Стальные «колобки» (именно так выглядят эти дроиды в сложенном состоянии) быстро завоевали популярность у Конфедерации и случайных наемников. Народной любви и обожанию способствовали удачное сочетание брони, вооружения и крепкого силового поля.

Где встретить: в качестве врагов или стратегических юнитов дроиды выступают во многих тематических играх, а серия Battlefront разрешала даже влезть в стальную шкуру какой-нибудь дройдеки, закатиться в тыл противника и устроить тому незабываемый вечер.

ОРУЖИЕ И ТЕХНОЛОГИИ

БОУКАСТЕР

Галактика богата на экзотическое оружие, традиционное для тех или иных рас. Хорошим примером может послужить микс из архаичного дизайна и современных (само собой, для вымышленной вселенной) технологий – «лазерный арбалет» народа вуки.

Принцип действия боукастера похож на рельсотрон (он же «рейлган», он же «рельса» из шутеров старой школы), а стреляет он окруженными потоком энергии металлическими стрелами. Простому человеку пользоваться традиционным арбалетом вуки довольно сложно – понадобится недюжинная сила, чтобы вложить заряд. Следующие модели стерли расовые ограничения, но за автоматическую зарядку пришлось расплачиваться пониженной мощностью.

Где достать: в любой игре, где есть вуки.

БАКТА

Попали под обстрел? Ранены лазерным клинком? А может, порезались бритвой? Неважно! Бакта – то, что нужно в любой из таких ситуаций. Эта желеобразная субстанция с тошнотворно-сладковатым запахом применяется для лечения ранений по всей галактике. В какой только форме бакта не существует: в виде повязок, инъекций, мази, пилюль… Доспехи некоторых солдат армии клонов и вовсе могут похвастаться хитрой системой для почти мгновенного лечения тяжелых ран. Ну а если дела совсем плохи – будьте добры погрузиться в целую цистерну живительного желе.

Где достать: в любой игре «по мотивам».

Сеанс лечения в Republic Commando.

БЛАСТЕРНОЕ РУЖЬЕ E-11

Почти «Калашников» от мира «Звездных войн». Бластерное ружье E-11 – стандартное личное оружие… да практически всех вооруженных сил из эпохи, показанной в классической трилогии. Некислая дальность стрельбы, огромная разрушительная сила, надежность, универсальность – и все это в оболочке компактной и легкой в обращении винтовки. Продолжая рекламную паузу, упомянем и несколько уровней мощности – от «мне просто нужно его оглушить» до «враг, прожаренный до румяной корочки». Благодаря сбалансированному дизайну и небольшому весу ваши бойцы смогут вести точный огонь, даже стреляя с одной руки. Закажите товар прямо сейчас, и получите бесплатный компьютеризированный прицел! Бластерное ружье E-11 – оружие, с которым не сравнится ни одно другое!

Где достать: в любой игре, раскрывающей события времен классической трилогии.

СВЕТОВОЙ МЕЧ

«Изящное оружие» адептов Силы, самый узнаваемый предмет саги. Ситхи и джедаи издревле использовали клинки, но знакомый нам световой меч появился примерно за пятнадцать тысяч лет до битвы при планете Явин (ключевое событие из «Новой надежды», от которого принято вести летоисчисление).

Свое оружие воины Силы создавали сами – новичкам требовалось около месяца медитаций и повторения пройденного на уроках джедайского труда. Сердцем клинка, отвечающим за его цвет и мощность, были кристаллы. Их, как правило, собирали на планете Илум, но хитрые ситхи постепенно научились выращивать искусственные аналоги. Получившиеся кристаллы были на порядок мощнее, но отличались нестабильностью, как российская экономика.

Модификаций у световых клинков существует множество. Варьируются как длина (от трехметровых до коротких, на манер штык-ножа), так и количество «лезвий» (посох Дарта Мола из «Призрачной угрозы», два соединенных шнуром меча, натуральный световой хлыст – о, тысячи их).

Где достать: практически в любой игре «по мотивам».

СИЛА И ЕЕ АДЕПТЫ

Что есть Сила? Еще один вопрос с множеством ответов. Один из них: сила – это вездесущая энергия, что связывает воедино всех живых существ в галактике. Как и подобает Возвышенной Штуке, с помощью Силы можно как причинять добро, так и наносить тяжкую справедливость – тут уж кому что ближе.

У разумных существ контакт с таинственной энергией осуществляется посредством мидихлориан – крошечных микроорганизмов (нет, это ни в коем случае не паразиты!), существующих в симбиозе с остальным телом. Чем выше уровень мидихлориан, тем больше чувствительность к Силе, однако это не значит, что человек, открывший в себе редкий дар, тут же начнет жарить окружающих молниями из пальцев – на это уходят годы тренировок.

Существуют три уровня техник. Первая – изменение или воздействие на объекты с помощью Силы. Вторая – контроль, манипуляция Силой внутри субъекта (так, с помощью пасов руками опытный джедай сможет обвести вокруг пальца охрану на входе в элитный клуб). И, наконец, третья – ощущение, способность видеть проявления Силы во внешнем мире.

Должный уровень владения тремя основами позволяет все: от удушения через телевизор и подъема рухнувшего в болото истребителя до манипулирования сознанием и зарядки стакана с водой.

Пресловутое деление Силы на две стороны, скорее, условно – ведь делается это на основе морально-этических представлений субъекта. Сама по себе энергия не может быть плохой или хорошей – все зависит от того, кто, как и для каких целей ее использует.

Где проникнуться: преимущественно везде – Сила пронизывает все без исключения игры о «Звездных войнах», включая весь из себя милитаристический Republic Commando. Кроме того, эта плоскость едва ли не единственная, где компьютерные игры смогли повлиять на сам канон: из виртуальных миров в книги и комиксы перекочевали Кайл Катарн из серии Jedi Outcast и Гален «Старкиллер» Марек из серии Force Unleashed. О них – отдельной строкой.

КАЙЛ КАТАРН – ЧЕЛОВЕК-ПАРОХОД

О себе он говорил просто: «Я не джедай, а обычный парень со световым мечом и парочкой вопросов». На самом деле Кайл успел побывать отмеченным наградой имперским спецназовцем-штурмовиком, шпионом повстанцев, джедаем, республиканским корсаром и снова джедаем – на этот раз уже в качестве учителя. В общем, человек и пароход, а то и целый имперский крейсер.

Кайл обучался в Имперской академии, даже не подозревая, что его отец является джедаем. Когда тайна раскрылась, а папка оказался убит падшим адептом силы по имени Джерек, Кайл разочаровался в Империи (ради которой успел принять участие в боевой операции и даже получить награду) и перешел на сторону повстанцев.

Именно он раздобыл чертежи первой Звезды Смерти и саботировал курируемый лично Вейдером проект «Темный штурмовик» (план создания киборгов-бойцов на основе смертельно раненых клонов). Кайл поквитался и с Джереком, не дав тому использовать энергию Долины Джедаев – места, где обитали души воинов прошлого, защитил Академию от злобного недо-ситха Дессана, успевая попутно разваливать планы имперцев, подписывать автографы, снова разваливать планы… Теперь-то вы понимаете, почему в среде игроков популярность Кайла (на зависть всем Картманам) нет-нет да и затмевала славу Люка Скайуокера?

ГАЛЕН «СТАРКИЛЛЕР» МАРЕК – ИЗ ГРЯЗИ В КНЯЗИ

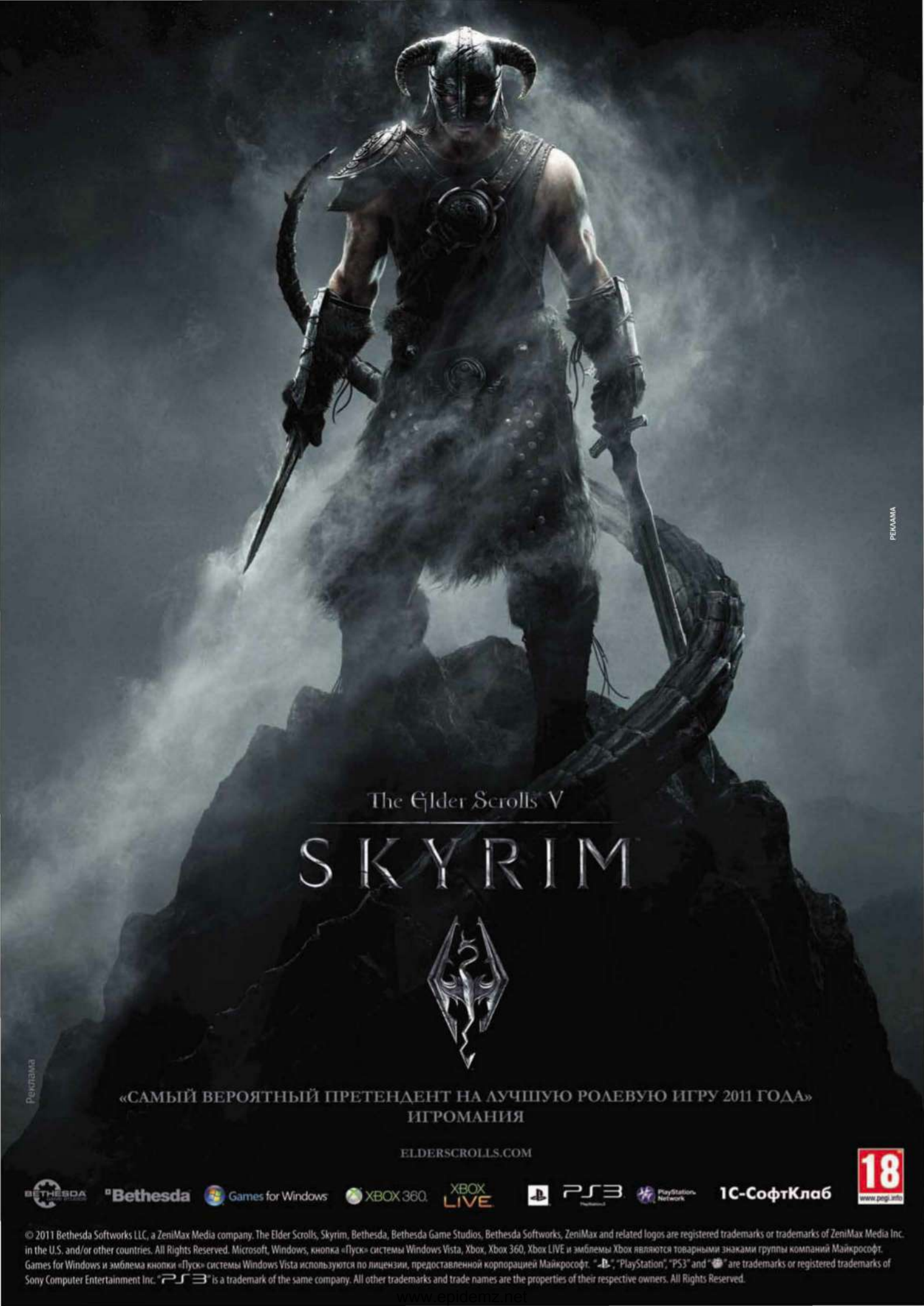
«Юноша бледный со взором горящим» проделал путь от героя уровня фанфика до официального персонажа со скоростью истребителя на входе в гиперпространство и… стал отличным примером того, что вечнозеленые президенты США всегда будут выше гордого слова «канон». Биография Галена – ядреный сплав из школьных сочинений на тему «Мой джедай круче всех» и приши-тых белыми нитками Совпадений.

Юный ученик Вейдера родился на… Кашиике, куда сбежали его родители. Да, да, понимая, что они нарушили джедайский обет безбрачия, они приняли решение о добровольном изгнании и осели на планете вуки. Тут очень некстати Палпатин привел в действие «Приказ 66», и мать героя погибла. Жизнь с отцом тоже не заладилась – на планету пожаловал лично товарищ Вейдер. Разглядев потенциал паренька, Вейдер решил сделать из того ученика и забрал с собой, перед отъездом не забыв порешить кровного папашу.

Мальчик вырос, отправился на первую миссию в компании дроида-хамелеона Прокси и очаровательной летчицы с глубоким декольте Джуно Эклипс. И все бы шло хорошо, не влюбись Гален в говорящее декольте, не попади под дурное влияние джедая Рам Коты, не реши перейти к повстанцам и не приобрети вся эта история совсем уж скверный оборот. Доходит до того, что Марек сходится в бою с учителем Вейдером. К сожалению, тут против канона уже не попрешь, гражданин в черном шлеме, как ни крути, сильнее, и паренек с оригинальнейшим никнеймом «Старкиллер» был повержен… Чтобы в качестве клона вернуться в бесконечно унылом сиквеле.

Герой, однако, стал так популярен, что удостоился аж двух комиксов и, к огорчению ортодоксов, вплел свое имя в полотно каноничной вселенной «Звездных войн», став де-факто одним из основателей движения повстанцев.

www.epidemz.net



www.epidemz.net

Автор:
Иван Гусев

«РЕСПУБЛИКА» ДЛЯ ИЗБРАННЫХ

НА ПЕРВЫХ ПОРАХ STAR WARS: THE OLD REPUBLIC НЕ СМОЖЕТ ПРИНЯТЬ ВСЕХ ЖЕЛАЮЩИХ

Свершилось! BioWare наконец-то определилась с датой релиза своей монструозной онлайновой ролевой игры Star Wars: The Old Republic. Основатели компании Рэй Музика и Грег Зещук сделали долгожданное объявление на выставке Eurogamer Expo в Лондоне. Серверы The Old Republic оживут 20 декабря в Северной Америке и 22 декабря – в Европе. Примечательно, что за неделю до этого прекратит свое существование Star Wars Galaxies, первая в истории MMORPG, посвященная вселенной «Звездных войн». Совпадение? Кто знает.

Разработка Star Wars: The Old Republic велась с 2006 года.

Еще накануне анонса были опасения, что выпуск игры перенесут на 2012 год. Выступая на собрании инвесторов Electronic Arts, один из руководителей издательства, Эрик Браун, сообщил: существует вероятность задержки релиза до весны. Мол, многое зависит от результатов бета-тестирования. Если разработчикам понадобится еще несколько недель на ловлю программных ошибок, им лучше не отказывать. Слишком многое поставлено на карту. Официальной информации нет, но, по слухам, создание Star Wars: The Old Republic обошлось Electronic Arts в 300 миллионов долларов. BioWare обещало отличную игру с до блеска отшлифованным геймплеем, и так и должно быть. Если же геймеры будут разочарованы конечным продуктом, ни о какой борьбе с World of Warcraft за титул «короля MMORPG» и речи быть не может. Первое впечатление слишком важно. Упоминание о World of Warcraft не случайно. В Electronic Arts досконально изучили первый год жизни этой игры, проанализировали ее проблемы на старте и факторы, повлиявшие на быстрый рост базы подписчиков. Были даже предложения сильно развести по времени североамериканский и европейский релизы «Старой Республики» – так в свое время поступили в Blizzard Entertainment. К счастью, до этого не дошло. Однако в продажу поступит ограниченное количество копий Star Wars: The Old Republic, чтобы серверы не надорвались и не было долгих очередей на доступ в игровой мир. Точная цифра пока не сообщается. Надеемся, она не будет слишком маленькой. По мнению экспертов, дебютная MMORPG от BioWare вполне способна взять планку в миллион проданных экземпляров в премьерную неделю, а за год перемахнуть за три миллиона.
Ну и напоследок о ценах. Месячная подписка обойдется вам в 15 долларов, но если купите сразу полгода игрового времени, месяц выйдет дешевле – 13 баксов. Цены в рублях пока не обнародованы. Вряд ли они будут сильно отличаются от общемировых. ■

Star Wars Galaxies попрощалась с игроками накануне релиза SWTOR.

CRYTEK ПОЗВАЛИ НА ФРОНТ

СОЗДАТЕЛИ CRYSIS НАЧАЛИ РАБОТУ НАД СИКВЕЛОМ HOMEFRONT

Весть о том, что Crytek разрабатывает сиквел шутера Homefront, вызвала удивление. Раньше создатели Crysis предпочитали иметь дело только с идеями, рожденными внутри компании. Вероятно, THQ предложило слишком соблазнительный гонорар. В издательстве верят, что именно Crytek сможет сделать достойный сиквел. И в это верится, хотя проект поручен не команде Crysis, а ноттингемской Crytek UK (бывшая Free Radical Design, на PC отметилась лишь посредственным экшеном Second Sight).
Homefront 2 разрабатывается на последней версии движка CryENGINE и не выйдет раньше 2013 года. ■

www.epidemz.net

STEAM, БЕРЕГИСЬ!

MICROSOFT И EA ПОБОРЮТСЯ С ГЕГЕМОНИЕЙ VALVE НА РЫНКЕ ЦИФРОВОЙ ДИСТРИБУЦИИ

Xbox Live – не только развлекательный сервис, но и почти полноценная социальная сеть.

Battlefield 3 не будет продаваться через Steam. А через Origin – само собой.

Популярность Steam убедила все крупнейшие издательства мира, что геймерам нужно не продавать игры поштучно, а предлагать сервис. Компания Valve уже контролирует 70% рынка цифровой дистрибуции. В Microsoft не желают проигрывать на своем же поле и собираются переломить ситуацию при помощи Xbox Live. Это, как вы, наверное, знаете, сетевой сервис для приставки Xbox 360, превращающий консоль в многофункциональный «медиакомбайн». В 2007 году Microsoft запустила на PC аналог Xbox Live под названием Games for Windows Live, но он так и остался обычным онлайновым магазином, ничем не лучше многих других.

Xbox Live – совсем другое дело. С помощью этого сервиса можно играть по сети, общаться с друзьями, скачивать демоверсии игр и видеоролики, брать в прокат фильмы, покупать музыку. И довольно скоро Xbox Live... появится на компьютерах. В ходе конференции BUILD, прошедшей в Анахайме, Microsoft сообщила: сервис станет доступен на PC с выходом операционной системы Windows 8. По слухам, «восьмерку» стоит ждать в конце 2012 года. Games for Windows Live, очевидно, уйдет в небытие.

Не отстает от Microsoft и Electronic Arts. Издательство активно продвигает в массы свой новый сервис цифровой дистрибуции Origin, заменивший EA Store. Слеплен он по образу и подобию Steam. Количество установок клиента Origin за первые три месяца с момента запуска достигло 3.9 миллионов. А скоро инсталляций будет еще больше. Сильно больше. У Electronic Arts есть два козыря: Battlefield 3 и Star Wars: The Old Republic. Количество предзаказов на шутер мечты перевалило за 1.5 миллиона, да и на «Старую Республику» спрос ожидается, мягко говоря, немаленький. Пока в Origin представлены только игры EA, но скоро компания собирается начать продавать и продукты других издателей.

Тем временем, спустя год с небольшим после дебюта OnLive в США, революционный сервис был запущен по другую сторону Атлантики, в Великобритании. Напомним, его преимущество в использовании концепции облачных вычислений. OnLive позволяет играть во что угодно, не имея ни мощного компьютера, ни даже самой игры. Главное, чтобы был Интернет. Серверы OnLive «транслируют» игру, как телепередачу, одновременно обрабатывая все действия геймера в виртуальном мире. Пока у OnLive ограниченный ассортимент и качество «картинки» не самое лучшее, но все равно сервис крайне перспективный. Скоро он может распространиться по всей Европе, а там и в Россию пожаловать.

В общем, пришла пора беспокоиться парням из Valve – конкуренты-то не дремлют! ■

Глава Valve Гейб Ньюэлл доволен: количество пользователей Steam перевалило за 30 миллионов.

СУДИМ, СУДИМ, НЕ ОТСУДИМ...

Bethesda Softworks не оставляет надежды отсудить Fallout Online у издательства Interplay. В свое время первая купила у второй серию Fallout, но пожалела денег на права на разработку MMORPG. Когда Interplay наняла болгарскую студию Masthead и поручила ей Fallout Online, Bethesda попыталась остановить проект через суд. Не получилось. Тогда компания заявила, что у Interplay есть только разрешение на использование имени Fallout, а все атрибуты вселенной, включая имена, локации, историю мира, принадлежат ей. Но суд не согласился. Так что Pip-Boy в Fallout Online будет. Если, конечно, Interplay раньше не разорится. ■

Pip-Boy давно уже стал символом сериала Fallout.

www.epidemz.net

ВОТ ДЬЯВОЛ!

РЕЛИЗ DIABLO III ЗАДЕРЖИВАЕТСЯ, ЗАТО ОПРОБОВАТЬ БЕТУ ПРИГЛАСЯТ БОЛЬШЕ ГЕЙМЕРОВ

Diablo III – PC-эксклюзив, но, судя по всему, временный.

В последнюю декаду сентября Blizzard Entertainment начала закрытый бета-тест Diablo III. Впрочем, он оказался не таким уж и закрытым – приглашения получили десятки тысяч геймеров, оставивших заявки на Battle.net. Для изучения доступны значительная часть первого акта игры и все пять классов. Но недолго радовались геймеры. Такое впечатление, что за масштабным тестированием скрывалось желание подсластить горькую пилюлю. Это официально: Diablo III не выйдет в 2011 году! Генеральный директор компании Blizzard Майкл Морхейм сообщил, что разработчики очень надеялись успеть запустить долгожданный проект к Рождеству. Однако бета-тест вскрыл новые проблемы, и на общем собрании команда приняла трудное решение – перенести релиз Diablo III на начало 2012 года. Что подразумевается под «началом», не уточняется. Может, февраль, а может и май.

Кто знает, может, тестирование никак не повлияло на задержку выхода игры, и все было решено заранее. В наше время бета-тесты играют иную роль, чем прежде. По сути, геймеры получают демоверсию игры, и никто особо не просит выискивать программные ошибки, поскольку их почти нет. Судя по отзывам, Diablo III в отличной форме: ни лага, ни багов. Единственное, что не понравилось некоторым, – игра требует постоянное подключение к Интернету. Случись что со связью, и придется начинать с последнего чекпойнта, не важно, как давно он был. Не связана ли задержка релиза Diablo III с втихую ведущейся разработкой консольных версий игры – другой вопрос. В Blizzard не скрывают, что уже подружили ролевой экшен с геймпадами, и впечатления самые положительные. Похоже, порт на приставки – лишь вопрос времени. Хватает у компании и других проектов. Один из руководителей Activision Blizzard, Томас Типл, сообщил, что в течение ближайших трех лет от Blizzard Entertainment нужно ждать аж шесть релизов. Во-первых, две части StarCraft II. Heart of the Swarm, посвященная зергам, по слухам, увидит свет в середине 2012 года, а Legacy of the Void, сфокусированная на протоссах, появится к концу 2014-го. Само собой, не обойдется без парочки дополнений к World of Warcraft. Несмотря на некоторое снижение популярности, у игры по-прежнему 11 миллионов подписчиков, требующих новый контент. Также Blizzard выпустит Diablo III и дополнение к ней. О Titan, следующей MMORPG компании, запуск которой пророчат в 2013 году, по-прежнему молчок. ■

Заявки на участие в бета-тестировании Diablo III оставляйте на Battle.net.

DOTA 2 СОВСЕМ СКОРО

РЕЛИЗ ЭКШЕН-СТРАТЕГИИ ОТ VALVE ПЕРЕНОСЯТ НА БОЛЕЕ РАННИЙ СРОК

Многопользовательская стратегия Dota 2 выйдет раньше, чем все думали. В Valve решили изменить тактику продвижения игры в массы. Первоначально компания хотела продержать ее год в состоянии бета-тестирования, улучшая и добавляя героев. Однако геймеры, поучаствовавшие в турнире по Dota 2 на Gamescom, заверили: игру не стыдно никому показать уже сейчас. В Valve подумали и решили, что прежний план был, цитируем, «глупым». На короткий период доступ в бету Dota 2 будет только по приглашениям, но уже совсем скоро игра начнет принимать всех желающих. Новых героев будут добавлять по мере готовности. ■

www.epidemz.net

STARBREEZE РАБОТАЕТ НА(Д) SYNDICATE

ФЭНЫ СЕРИИ В ШОКЕ: ВМЕСТО СТРАТЕГИИ ОНИ ПОЛУЧАТ ШУТЕР

О том, что студия Starbreeze делает римейк Syndicate, культовой киберпанковой стратегии, посвященной безжалостным войнам корпораций, все знали уже два года назад. Коллеги из шведской Paradox Interactive смеются, что это был самый плохо хранимый секрет в игровой индустрии Швеции. Однако издательство Electronic Arts, владеющее правами на серию, не спешило с анонсом. Видимо, не было до конца уверено в проекте. Некоторое время назад «электроники» велели Starbreeze Studios свернуть разработку шутера о супершпионе Джейсоне Борне. К счастью, Syndicate такая участь не постигла. Игру наконец-то официально объявили, и она оставляет… странное впечатление.

Атмосферой Syndicate здорово напоминает недавнюю Deus Ex: Human Revolution.

Само собой, это никакая не стратегия. Понятно, время изометрических пошаговых игр безвозвратно ушло, но не все были готовы к тому, что новая Syndicate – шутер от первого лица. Действие разворачивается в 2069 году, когда странами руководят уже не правительства, а глобальные корпорации – синдикаты. Бизнес превратился в войну, каждый синдикат борется за потребителей, не щадя конкурентов. Америку делят три корпорации: Eurocorp, Cayman Global и Aspari. Грязную работу выполняют агенты-киборги, нашпигованные имплантатами. Например, они умеют замедлять время и брать контроль над другими людьми. В 2069 году все подключены к сети, и любого можно «взломать».

За сценарий Syndicate отвечает Ричард Морган, писатель-фантаст, сочинивший сюжет Crysis 2. Мы вправе рассчитывать на хорошую историю. Под ваше руководство попадет агент Майлз Кило, новейший прототип ученых Eurocorp. Его ждут самые разные задания и непростые выборы. Релиз игры намечен на начало 2012 года.

Syndicate – не единственный проект, над которым сейчас трудится Starbreeze Studios. Режиссер Юсеф Фарес, чьи фильмы регулярно делают кассу в Швеции и даже номинировались на «Оскар», предложил компании оригинальную концепцию. Идея очень понравилась руководству Starbreeze, и о сотрудничестве договорились, даже не дождавшись конца презентации. Сейчас над игрой, о которой пока ничего не известно, работает та же команда, что сделала The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena.

Тем временем, Paradox Interactive анонсировала Cartel, «истинный сиквел» Syndicate. Это – стратегия, в которой мегакорпорации при помощи отрядов элитных солдат воюют за доминирование на рынке. Игра выйдет не раньше чем через два года. ■

Агенты синдикатов обладают сверхспособностями и используют их на благо работодателя.

Британский писатель Ричард Морган – обладатель престижной среди фантастов награды Артура Кларка.

МАКС ВЕРНЕТСЯ В МАРТЕ

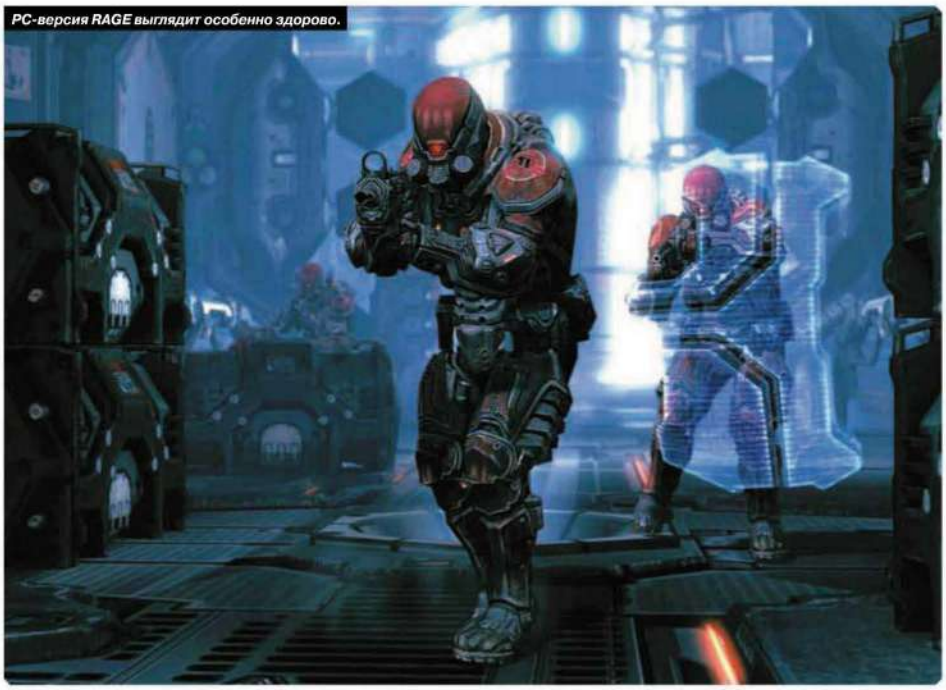
Иногда реакция фэнов имеет значение. Помните, как негативно были встречены первые скриншоты Max Payne 3, на которых любимый герой предстал старым лысым качком? В Rockstar Games прислушались к критике и многое поменяли. Также стало известно, Макса по-прежнему озвучивает Джеймс МакКэффри, он же подарил герою внешность (раньше участие этого актера в проекте не планировалось). Большое внимание уделяется сохранению атмосферы оригинального Max Payne. Представляете нуар в антураже Сан-Паулу? Не можете? И ладно, скоро все увидите. Rockstar Games сообщила: Max Payne 3 выйдет на PC и консолях в марте 2012 года. ■

www.epidemz.net

ПЕРСОНАЛЬНЫЙ РЕНЕССАНС

КОНСОЛИ ПРОИГРЫВАЮТ PC БИТВУ ЗА ГЕЙМЕРСКИЕ КОШЕЛЬКИ?

Разговоры о смерти PC как игровой платформы сейчас заметно поутихли. Оно и понятно – за последние несколько лет все сильно изменилось. Буйным цветом расцвели MMORPG и социальные игры, люди полюбили free 2 play проекты и приняли микроплатежи, цифровая дистрибуция перестала быть чем-то экзотическим. Так что заявления экспертов о том, что к 2014 году доходы от компьютерных игр превысят консольные «заработки» даже не особенно удивляют. Но все равно приятно.



PC-версия RAGE выглядит особенно здорово.

Компания NVIDIA провела конференцию, посвященную перспективам развития PC как игровой платформы. По части графики компьютеры опережали консоли, еще когда Xbox 360 был новинкой (2005 год, ежели запамятовали), а сейчас превосходят почти в 10 раз. Однако разработчики всегда ориентируются на массовый спрос, и пока платформами-лидерами были Wii, Xbox 360 и PlayStation 3, сознательно жертвовали качеством «картинки» в угоду рынку. Теперь же ситуация может измениться. Разработчики из компании DICE считают компьютерную версию шутера Battlefield 3 главной, и она выгодно отличается от консольных «сестер»: другой движок, отвечающий за освещение, поддержка возможностей DirectX 11, более крупные карты и больше игроков в мультиплеере… RAGE и The Elder Scrolls V: Skyrim тоже однозначно краше на PC.
По мнению NVIDIA (выводы основаны на результатах исследований аналитической компании DFC Intelligence), в 2015 году компьютерные игры принесут издателям без малого 25 миллиардов долларов, тогда как консольные – чуть больше 20. Разработчикам придется с этим считаться. А значит, нас ждет много разных, красивых игр.
Своим Ренессансом компьютерные игры обязаны, в том числе, и русским геймерам, которые в подавляющем большинстве играют именно на PC. Голландская аналитическая фирма Newzoo недавно опубликовала результаты исследования российского игрового рынка. В стране проживает 38 миллионов геймеров (больше, чем в Германии или Великобритании). Они в 2011 году потратили на игры 1.5 миллиарда долларов. Предпочтения по платформам распределились следующим образом: мобильные игры и интернет-казуалки интересуют 29 миллионов человек, игровыми приложениями в социальных сетях пользуются на миллион людей меньше, MMO-проекты увлекли 26 миллионов пользователей. В компьютерные игры играют 25 миллионов человек, а вот в консольные – лишь 14. Да здравствует PC! ■

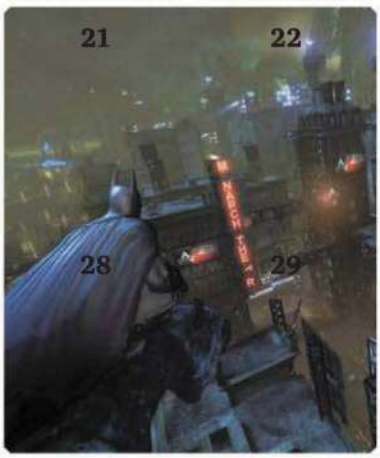
Все внимание на график: вот столько приносят компьютерные игры и столько еще принесут.

НАКАЗАН ЗА ФЕМИНИЗМ

Западное общество крайне болезненно реагирует на расовые или сексистские шуточки. Поэтому неэтичная фраза, найденная в коде зомби-шутера Dead Island, спровоцировала небольшой скандал. Навык «Гендерные войны», позволяющий женскому персонажу наносить зомби-мужчинам на 15% урона больше обычного, был обозначен в коде как «Феминистская шлюха». В студии Techland извинились за некорректность и объяснили, что глупая шутка – результат действий одного сотрудника, который будет наказан.
Тем временем, продажи Dead Island уже приблизились к 2 миллионам копий. Это несомненный успех. ■

www.epidemz.net

НОЯБРЬ: КАЛЕНДАРЬ РЕЛИЗОВ

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
1		2		4 **THE LORD OF THE RINGS: WAR IN THE NORTH** Ролевой экшен для поклонников «Властелина колец». Все остальные могут воздержаться.		
7	8 **CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3** Взрывы, суматоха и пафос – очередная Call of Duty прибывает в магазины планеты.			11 **THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM** Игра, претендующая на звание «RPG года», обречена на миллионные продажи.	12 13	
14 **LEGO HARRY POTTER: YEARS 5–7** Traveller's Tales продолжает штамповать LEGO-игры, не меняя в них почти ничего.	15	16 **JURASSIC PARK: THE GAME** Первый эпизод скачиваемой игры по мотивам «Парка Юрского периода».	17 **SAINTS ROW: THE THIRD** Разухабистый экшен для тех, кому мало GTA.	18 **NEED FOR SPEED: THE RUN** Гонка через всю страну обещает быть жаркой.	19 2	
 21 22 28 29	23				24 25 26 27	
		30 **BATMAN: ARKHAM CITY** Пусть и с задержкой, Темный рыцарь добрался до PC.				

ЖДЕМ В БЛИЖАЙШИЕ 12 МЕСЯЦЕВ

Kingdoms of Amalur: Reckoning
10 февраля 2012

RPG от главного дизайнера The Elder Scrolls IV: Oblivion не может быть плохой.

Resident Evil: Operation Raccoon City
Начало 2012

Так много в Resident Evil еще не стреляли...

Prototype 2
24 апреля 2012

Брутальный экшен для тех, кто хочет почувствовать себя полубогом.

www.epidemz.net

Автор:
Иван Гусев

1 В Tribes: Ascend можно скользить по склонам холмов, набирая приличную скорость и расстреливая всех на ходу.

2 Использование джетпаков – один из ключевых моментов геймплея. Этого же бедолагу, похоже, подбросило взрывной волной.

3 Зарабатываемые деньги можно прямо в ходе сражения потратить на покупку техники.

4 В Tribes: Ascend не место одиночкам. Игра выйдет с двумя режимами, главный из которых – Capture the Flag.

5 Оружие и общая атмосфера здорово напоминаеют серию Halo. Однако это не плагиат, а верность традициям Tribes.

TRIBES: ASCEND

В марте Hi-Rez Studios, известная по онлайновому шутеру Global Agenda, неожиданно анонсировала Tribes: Ascend, новую игру в некогда безумно популярной фантастической серии. Дебютный трейлер оставил исключительно положительные впечатления: современная графика, огромные карты, быстрый геймплей с акцентом на использовании реактивных ранцев. Вдобавок игра будет бесплатной. Почти бесплатной – вы же знаете эти free to play-проекты...

- **ЖАНР:** First-Person Shooter/MMO
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Hi-Rez Studios
- **РАЗРАБОТЧИК:** Hi-Rez Studios
- **ИНТЕРНЕТ:** www.tribesascend.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** I квартал 2012 года

О СКРИНШОТЕ

В августе и сентябре Hi-Rez Studios посетила большинство игровых выставок: QuakeCon, Gamescom, Penny Arcade Expo и еще парочку рангом пониже. Компания везде рекламировала Tribes: Ascend. Журналистам не разрешили снимать скриншоты, взамен предложив собственную подборку кадров.

СКРИНШОТ ДЛЯ PC?

Да. Разработка версии игры для Xbox 360 временно приостановлена.

1 Макс вступит в войну с несколькими бандами Сан-Паулу, включая головорезов из Commando Sombra.

2 Макс Пейн ходит лысым не всю игру. Голову он побрил, отправляясь на самоубийственное задание.

3 Большинство укрытий разрушаемы – используется движок RAGE, знакомый по Grand Theft Auto IV.

4 Спрятаться в укрытии и перевести дух можно, но геймплей базируется на принципе «running & gunning».

MAX PAYNE 3

Max Payne 3 был анонсирован в марте 2009-го, и должен был выйти в конце того же года. Однако разработка затянулась по нескольким причинам, как технического свойства, так и идейного. Фэнам серии ужасно не понравился новый облик Макса. Лысый качок в майке действительно мало походил на старого-недоброго Пейна. Сейчас разработчики клянутся, что игра верна заветам серии: есть и нуар, и bullet-time, и роковые персонажи.

- **ЖАНР:** Third-Person Shooter
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Rockstar Vancouver
- **РАЗРАБОТЧИК:** Rockstar Games
- **ИНТЕРНЕТ:** www.rockstargames.com/maxpayne3/
- **ДАТА ВЫХОДА:** март 2012 года

О СКРИНШОТЕ

14 сентября Rockstar Games вынесла на суд общественности первый трейлер игры и сообщила дату релиза. За несколько дней до появления ролика в Интернете компания опубликовала несколько новых скриншотов. Ожидается, что теперь материалы по Max Payne 3 будут появляться с завидной регулярностью.

СКРИНШОТ ДЛЯ PC?

Трудно сказать. Max Payne 3 выходит сразу на трех платформах.

Автор:
Кирилл Перевозчиков

ИГРОВАЯ КАРТА МИРА: CCP GAMES

- **СТУДИЯ:** CCP Games
- **СТРАНА:** Исландия
- **ГОРОД:** Рейкьявик
- **ПОЧТОВЫЙ АДРЕС:** Grandagar ur 8, 101 Reykjavik, Iceland
- **ИНТЕРНЕТ:** www.ccpgames.com
- **ПАРТНЕРЫ-ИЗДАТЕЛИ:** 1С-Софтклаб

Сейчас компанией руководит Хилмар Вейгар Петурссон (на фото – слева).

ИСЛАНДСКИЙ КОСМОС

Компания CCP была основана в июне 1997 года в Рейкьявике тремя энтузиастами. Их объединяла общая мечта – сделать космическую MMORPG, сравнимую с Elite, в которой нет четкой сюжетной линии, каждый игрок может делать все, что ему захочется. Но для финансирования проекта им сначала пришлось выпустить настольную игру Hættuspil (в переводе на русский – «Опасная игра»). После этого исландцам удалось привлечь необходимые инвестиции, чтобы начать полноценную разработку EVE Online.

EVE – помимо прочего, еще и невероятно красивая игра.

ИНКАРНАЦИЯ EVE

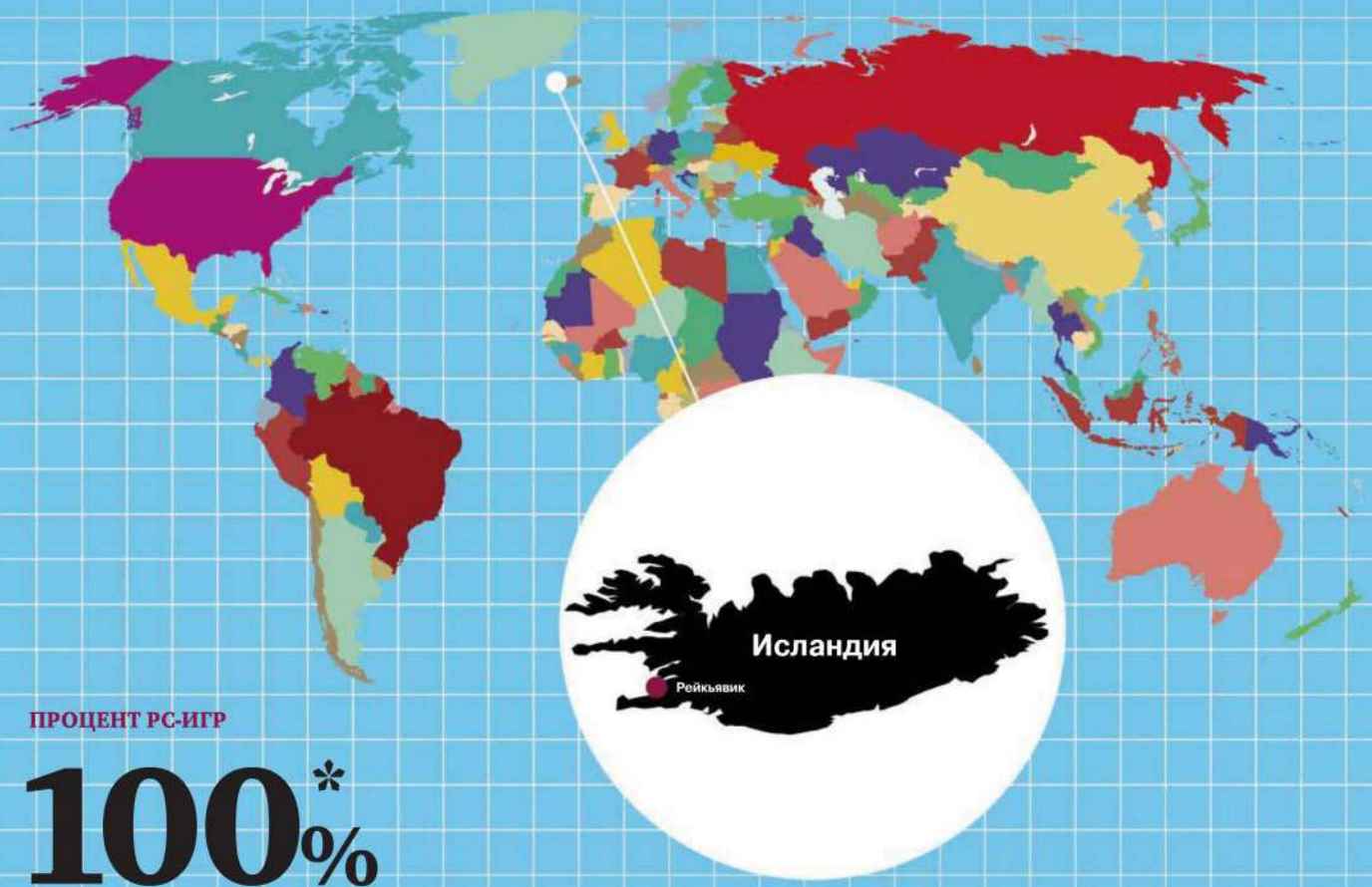
EVE Online была запущена в июне 2003 года и с тех пор непрерывно обновляется – последний крупный апдейт, Incarna, стал доступен в июле этого года и добавил в игру возможность не только создать собственного аватара, но и прогуляться в его роли по капитанскому мостику корабля. В CCP говорят, что это первый шаг на пути к полноценным локациям, где аватары разных игроков смогут взаимодействовать – например, на борту космических станций. Любопытно, что все обновления доступны для подписчиков абсолютно бесплатно.

Гудмундссон работает над EVE Online с 2007 года.

ДОКТОР ГУДМУНДССОН

Над EVE Online работает целая команда экономистов – во главе с доктором экономических наук Эйолфуром Гудмундссоном. Экономическая модель в игре настолько сложная и правдоподобная, что почти неотличима от реальной экономики какой-нибудь небольшой страны. Команде CCP даже заказывают экономические исследования, которые проводятся на модели EVE. Кстати, каждый день в мире EVE Online совершается более 1,2 млн транзакций – а численность игроков уже обогнала население самой Исландии.

www.epidemz.net



ПРОЦЕНТ РС-ИГР

100%*

** отношение РС-игр, созданных студией, к общему количеству ее релизов.*

Температура воды в гейзерах достигает 100 градусов.

СТРАНА ЛЬДА И ПЛАМЕНИ

Исландия – огромное государство с крохотным населением. На сто тысяч квадратных километров приходится всего 300 тысяч исландцев, 2/3 населения проживают в Рейкьявике и его пригородах.

Исландия славится своими гейзерами (здесь расположен самый активный гейзер в мире, Строккур, который извергается раз в пять минут), а также вулканами – один из них, Эйяфьядлайёкудль, нам всем прекрасно известен из-за извержения в апреле 2010 года.

Одна из главных достопримечательностей Рейкьявика – церковь Халлгримскиркья.

САМЫЙ ТИХИЙ ГОРОД В МИРЕ

Рейкьявик по размерам сравним с небольшим спальным районом Москвы – из одного конца города в другой можно попасть за 40 минут неторопливой пешей прогулки. Здесь очень тихо, мало машин и невероятно вкусная еда (преимущество из рыбы и морепродуктов). Всего каких-то пять лет назад Рейкьявик был одним из самых дорогих городов Европы, но после экономического кризиса курс исландской кроны заметно упал, и теперь здесь все дешево и доступно.

Кстати, аббревиатура CCP означает «Crowd Control Productions».

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В CCP

В головном офисе CCP Games работает около шестисот человек, среди них есть представители множества национальностей, в том числе и наши бывшие соотечественники. Многие переезжают в Исландию жить без каких-либо проблем – у страны очень лояльная миграционная политика, а места здесь столько, что даже если бы в Исландии жило в десять раз больше народу, чем сейчас, то их спокойный уклад жизни ничуть бы не изменился. Так, по крайней мере, говорят сами исландцы.

www.epidemz.net

Автор:
Иван Гусев

10 ФАКТОВ О СЕРИИ BATTLEFIELD

1

В ноябре 2004 года издательство Electronic Arts известило мир о намерении купить шведскую компанию Digital Illusions CE, к тому времени сделавшую имя на серии Battlefield. Между тем акционеры DICE не хотели расставаться с активами и запротестовали. Однако потихоньку «электроники» скупили ценные бумаги, и 2 октября 2006 года завершили поглощение компании. ■

2

Девять энтузиастов из Нью-Йорка, назвавшиеся Trauma Studios, на общественных началах сотворили Desert Combat, лучший мод для Battlefield 1942. DICE наняла талантливых новичков, но вскоре закрыла студию. Команда решила не расходиться и сменила вывеску на Kaos Studios. Увы, после выхода шутера Homefront студия прекратила существование. ■

3

Департамент обороны США несколько лет назад создал Сообщество разработчиков оборонных игр, которых объединяет любовь к американской армии и шутерам с сильным тактическим уклоном. В военном ведомстве заявили, что такие игры, как America's Army, Counter-Strike и Battlefield 1942 приносят пользу и армии, и геймерам. ■

4

Динамично обновляемая реклама в компьютерных играх приносит 2 бакса дополнительной прибыли с каждой проданной копии. Поэтому Electronic Arts не погнушалась продать «баннеры» в Battlefield 2142. Несмотря на то, что действие шутера происходит в далеком будущем, Intel рекламировала через нее свои процессоры. ■

5

Battlefield 2: Modern Combat, увидевшая свет в конце 2005 года, стала не только первой игрой в серии, проигнорировавшей PC и вышедшей только на консолях. Она еще и стала первой Battlefield с однопользовательским режимом и сюжетом. Эксперимент удался, и компания Digital Illusions CE принялась за Battlefield: Bad Company. ■

6

Battlefield 1943, посвященная сражениям на тихоокеанском фронте, так и не вышла на PC несмотря на все посулы разработчиков. А чего они только не обещали: поддержку DirectX 10 и VoIP, сражения до 32 игроков (на консолях – только 24)... Увы, в феврале 2011 года версия была отменена, чтобы высвободить рабочие руки для Battlefield 3. ■

7

Battlefield Heroes стала первой бесплатной игрой в популярной серии Battlefield. Она разительно отличалась стилистически от своих предшественниц. «Мультяшность» не всем пришлась по вкусу, да и критики признали шутер худшим в серии (69 баллов из 100 на Metacritic.com). Тем не менее этой весной количество зарегистрированных игроков перевалило за 7 миллионов. ■

8

Реклама серии Battlefield: Bad Company не раз высмеивала конкурентов: такие известные экшен-серии, как Metal Gear Solid, Rainbow Six и Gears of War. «Плохая компания», заметив подозрительную бочку, долго обсуждала, может там кто прятаться или нет, а потом разнесла ее вдребезги. В конце рекламного ролика один из героев нашел глазную повязку Снейка из MGS. ■

9

Рассмотрим Battlefield: Bad Company 2 в цифрах. 2.3 миллиона копий игры разошлось за первый месяц продаж (на сегодняшний день тираж перевалил за 9 миллионов). За первую неделю, согласно игровой статистике, в онлайне случилось 400 миллионов убийств. А в мультиплеере PC-версии Bad Company 2 всего за три месяца были разрушены 4.5 миллиона зданий. ■

10

Battlefield 3 – одиннадцатая часть в серии Battlefield. Она знаменует дебют движка Frostbite 2. Также в ней впервые использована технология анимации персонажей, называемая ANT. Судить о ней можно по спортивным играм Electronic Arts – таким как FIFA. Разработчики уверяют, что теперь футболисты... пардон, солдаты двигаются куда более реалистично, чем прежде. ■

www.epidemz.net

SPEEDLINK®

MEDUSA NX

5.1 ИГРОВАЯ ГАРНИТУРА

SPEEDLINK®

НАСТОЯЩИЙ 5.1
МНОГОКАНАЛЬНЫЙ ЗВУК

SL-8793-SBK

360° объемное звучание — звук в игре становится реальным

Четыре динамика в каждой чашке наушников воспроизводят реальный 5.1 многоканальный объемный звук. Благодаря точным настройкам баса, передних, задних и центральных каналов, можно определять с невероятной точностью направление звуков, доносящихся с разных сторон.

Серия наушников Medusa полностью обновлена

В наушники, предназначенные для требовательных геймеров, внесено множество улучшений. Наряду с инновационным дизайном и высоким качеством материалов, гарнитура предлагает высочайший уровень комфорта.

5.1 звук или Стерео звук — на ваш выбор

Medusa NX оснащена богатыми возможностями по подключению: гарнитуру можно подключить как к 5.1 DVD-плеерам, так и к стерео CD-плеерам — все адаптеры включены в комплект.

Общение на новом уровне

Гибкий микрофон с системой шумоподавления обеспечит прекрасную передачу вашего голоса, эффективно блокируя фоновые шумы. Наряду с высоким качеством звука, это делает гарнитуру отличным выбором для pro-геймеров.

СКЛАДНЫЕ

ЧЕХОЛ

ПУЛЬТ

5.1 REAL SOUND
STEREO COMPATIBLE
3.8m
COMFORT EARPADS
NOISE CANCELLING
5.1 DVD ADAPTER INCLUDED
BASS VIBRATION
USB POWER SUPPLY

Эксклюзивный дистрибьютор в России —
компания Графитек, Москва
Тел.: (495) 785-28-51
www.grafitec.ru

www.speedlink.ru

реклама

www.epidemz.net

Автор:
Сергей Колокольников

FOOTBALL MANAGER 2012

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В КЛУБ

- **ЖАНР:** Sports
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Sega
- **РАЗРАБОТЧИК:** Sports Interactive
- **ИНТЕРНЕТ:** sega.com/fm2012/
- **ДАТА ВЫХОДА В РОССИИ:** 21 октября 2011

Россия, как известно, страна ста сорока пяти миллионов футбольных специалистов, которых хлебом не корми, дай только посоветовать. Что бы ни творилось в стане сборной, практически каждый житель родины слонов знает, кого звать в состав, какую тактику выбрать и с кем гонять следующий «товарняк». Знает, разумеется, лучше выписанного из Голландии специалиста. Но что делать, если пост тренера – один, освободится нескоро, а претендентов на него больше, чем на булку хлеба в голодные годы? Обратить внимание на Football Manager 2012!

Хорошая новость для тех, кто может без слез смотреть на здешнее «тридэ», – в игре появилось несколько новых камер.

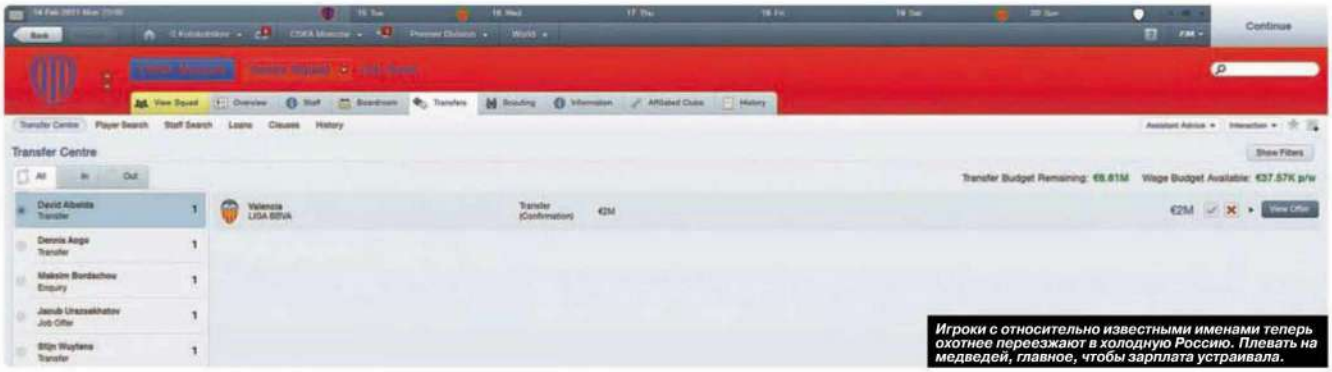
Я БЫ В ТРЕНЕРЫ ПОШЕЛ

Главное, что необходимо знать об этой игре: ее глубина сравнима с Марианской впадиной, а сложность – с, не побоимся этих слов, работой всамделишного тренера (с той ключевой разницей, что за неудачи виртуальной команды враждебно настроенные болельщики не попытаются учинить вам физическую расправу в темном переулке). Это не попсовый FIFA Manager и уж тем более не MMO-поделка с баннера на местном торрент-трекере. Это – какой-то совершенно иной, недосягаемый для конкурентов уровень, и вот почему.

Во-первых, у Sports Interactive реализованы практически все аспекты тренерской работы: вы не только расставляете игроков на поле, но и задаете каждому индивидуальный план на игру, воспитываете молодежь, держите руку на пульсе трансферного мира, управляете контрактами и чуть ли не размечаете поле для тренировочных манекенов. Помощь компьютера при этом сведена к разумному минимуму: никто не станет вести игру за вас, но ассистенты в большинстве случаев готовы дать мудрый совет. Во-вторых, Football Manager обладает какой-то совершенно потрясающей базой данных. Миллионы команд, тысячи реально существующих игроков, футбольные менеджеры всех мастей, скауты, тренеры вратарей, массажи-

В состав виртуальной сборной приглашен так продвигаемый реальными болельщиками Сергей Рыжиков. Что же касается Дмитрия Булыкина, то его игнорирует даже игровой Дик Адвокаат.

www.epidemz.net



Игроки с относительно известными именами теперь охотнее переезжают в холодную Россию. Плевать на медведей, главное, чтобы зарплата устраивала.

сты… Плюс тонны статистики, всевозможная цифровая информация (от стоимости очередного бразильского юниора до показателя вратарских способностей Андрея Аршавина – все соответствует реальному положению вещей) и, опять же, запредельная глубина. Так, копаясь в одной из старых версий FM, автор этих строк наткнулся на точную копию любительской команды, гоняющей мяч на стадионе за его домом (речь сейчас, на минуточку, идет не о Москве, не о Екатеринбурге, а о самой что ни на есть российской глубинке). Да что там простой люд, к услугам игровой базы данных в свое время прибегал даже футбольный клуб «Эвертон».

ГЛУБИНА, Я НЕ ТВОЙ

Впрочем, со всех сторон усредненный игрок, обрадовавшись, что теперь он может встать за штурвал «Челси»/«Спартака»/Тмутараканских «Резвых листопрокатчиков» и показать, что справляется с обязанностями не хуже Андре Виллаш-Боаша/Валерия Карпина/Федора Иваныча из тридцать седьмой, впервые запустив игру, может испытать, как говорят в определенных кругах, разрыв шаблона. Для поколения дорогих FIFA и Pro Evolution Soccer, Football Manager – что-то вроде набора бедно украшенных таблиц из Microsoft Excel. С куцым трехмерным движком, до которого еще нужно продраться сквозь дебри интерфейса. В общем, полный и безоговорочный хардкор, Hearts of Iron от мира виртуального футбола.

По превью-версии Football Manager 2012 заметно, что SI следуют взятому однажды курсу на повышение дружелюбности к новичкам. Система помощи стала еще отзывчивее, получить справку можно по любому элементу интерфейса, по большинству игровых терминов, но, сказать по правде, для любви с первого взгляда этого недостаточно – всем севшим за игру понадобится недюжинный запас терпения и, возможно, приличный уровень английского.

«БАЗА ДАННЫХ FIFA – 15 000 ЧЕЛОВЕК ИЛИ ВРОДЕ ТОГО. У НАС ЖЕ 50 000 ИГРОКОВ И ЛЮДЕЙ ИЗ ПЕРСОНАЛА».

МАЙЛЗ ДЖЕЙКОБСОН, ГЛАВА SPORTS INTERACTIVE

▲ *Пресса не оставляет в покое ни на минуту. Встает игрок во главе клуба – пресс-конференция. Подписан новый игрок – пресс-конференция. На носу футбольное дерби – ну, вы поняли…*

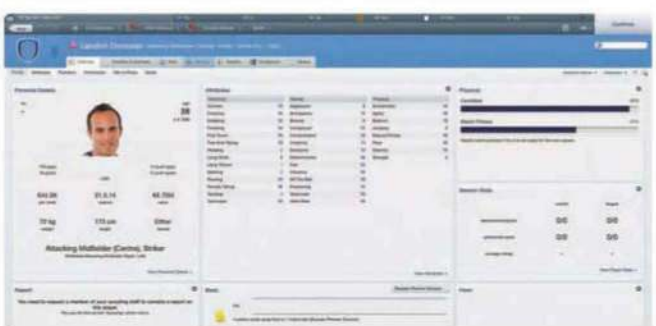
▼ *Новый фетиш питерского «Зенита» – игроки с настоящими фотографиями в профиле.*

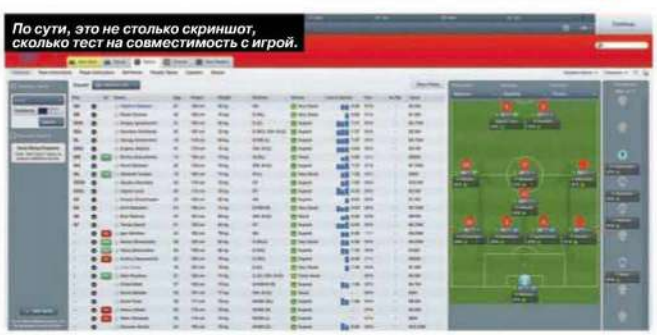
Интерфейс при этом пошел цвести буйным цветом – спасибо улучшенной механике (о ней чуть ниже). Нажимается все, что выглядит нажимаемым, панели и контекстные меню лезут, как новые головы у гидры, но информативность и удобство – выше всяких похвал. Ни одной лишней таблицы, перемещение по экранам идет на совершенно интуитивном уровне. Главное здесь для начинающих тренеров – пересилить страх первых минут.

ПОГОВОРИ, ПОБУДЬ СО МНОЮ

Ключевые фишки новой части бросаются в глаза, когда дело доходит до общения с игроками. Если раньше предматчевый разговор сводился к простому выбору реплики, то в FM 2012 разработчики устроили чуть ли не RPG про парней в раздевалке (кто там жаловался, что рыцари с эльфами уже надоели?). Вы не просто говорите парням, что ждете от них хорошей игры, а подбираете правильный тон (например, резкий, воодушевленный или спокойный). Игра при этом анализирует «язык тела» подчиненных и указывает, кто среагировал на пламенную речь нужным образом, а кто так и продолжит бродить пешком по полю. Обращаться при этом можно как ко всем футболистам сразу, так и к группам (защита, полузащита, нападение) и, разумеется, к отдельно взятым личностям. Чтобы, значит, не расслаблялись.

И к другим новостям. Еще интереснее стала работа с тактикой – помимо основной игровой схемы теперь можно продумать и сохранить альтернативные, переключаться на которые можно прямо во время матча. Еще живее ведутся переговоры – что футбольные агенты, что их талантливые и не очень клиенты стали еще больше походить на живых людей. Ну и то, о чем некоторые просили Sports Interactive уже давно, – наконец-таки можно будет добавлять (или же наоборот отключать) чемпионаты без необходимости начинать новую игру. ■





По сути, это не столько скриншот, сколько тест на совместимость с игрой.

www.epidemz.net

Автор:
Анатолий Сонин

DISNEY UNIVERSE

ПЛАТФОРМЕР В ВИРТУАЛЬНОМ ДИСНЕЙЛЕНДЕ

- **ЖАНР:** Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Disney
- **РАЗРАБОТЧИК:** Eurocom
- **ИНТЕРНЕТ:** www.disney.ru/universe
- **ДАТА ВЫХОДА В РОССИИ:** ноябрь 2011

Disney Universe врет подсознанию два раза подряд. Во-первых, подсознание, это платформер, а не MMO, и не надо вспоминать Lego Universe. Во-вторых, Disney – это никакой не Микки-Маус и никакой не Скрудж Макдак. Disney в наши дни – это бертоновская «Алиса», «Пираты Карибского моря», «Трон», «Лило и Стич», это фильмы Pixar. И Disney Universe в своей милой обертке старается уместить все линейки разом.

Ближайший родственник Disney Universe, чтобы было понятно, игры по Lego. Разработчики из Eurocom собирают такой же незатейливый платформер с такими же простенькими, но нескучными драками, с дурашливыми поездками на транспорте и с вкраплениями головоломок. Только графика тут получше, и играть могут сразу четыре человека на одном экране, а не два. В остальном все предельно весело, занятно и по-детски интуитивно. Как и полагается платформеру, Disney Universe пакует весь свой сюжет в пару предложений. Добрые программисты собрали виртуальный мир для фанатов Диснея, злой хакер пришел и наполнил его врагами и ловушками. Убивайте врагов, обходите ловушки и не забывайте чувствовать себя как в Диснейленде. Отличие от парка аттракционов одно: Микки-Мауса вы тут не встретите. Из-за непонятных сложностей с лицензией разработчики могут использовать лишь локации из фильмов и мультиков, но никак не тамошних героев – поэтому кроме кибер-чумазиков злобного хакера никого интересного увидеть не получится. Это печально, конечно, зачем нам мир «Короля Льва», если в нем нет ни Тимона, ни Пумбы?

Костюмы используются без привязки к уровням. Можете одеваться как угодно и когда угодно.

С другой стороны, в Тимона или Пумбу смогут нарядиться сами герои – в игре есть четыре десятка костюмов по мотивам разных сериалов, и к каждому прилагается свой вид оружия. Например, комбинезон из «Трона» поставляется с боевым диском на палочке, а Стич дерется гитарой. И чем больше вы собираете на уровнях бонусных монеток, тем ваша личная пушка становится мощней, гитара, например, эволюционирует со временем в банджо, которое оглушает врагов электрическим шоком (кто бы знал почему). Дополнительную остроту придают боям разбросанные усиления – иногда это лазер, иногда боксерская перчатка, а в другой раз попадается и голо-

www.epidemz.net

ва медузы, превращающая врагов в камень. Вдобавок героям то и дело приходится использовать предметы на уровнях: то на лодочке поплавать, то из пушки пострелять, то на баране прокатиться – вносит разнообразие.

Чтобы посмотреть на свежую версию Disney Universe, мы отправились в московский офис «Диснея» (удивительное дело, они действительно поглотили Marvel и теперь постеры с Капитаном Америкой висят там по соседству с изображениями Микки). Показали нам уровень по «Пиратам», и там действительно многое было заточено под пиратский быт. Стреляем из пушек по мишеням, прыгаем по ветхим мостикам, рубим простеньких врагов, решаем элементарные головоломки. Гвоздем программы стала битва с кораблем, явно созданная для четырех игроков. Одновременно приходилось отбиваться от мелких кибер-злодеев, стрелять из пушки в судно и еще тушить здания неподалеку, забрасывая их шариками с водой, – геймер-одиночка справится с таким заданием очень нескоро. Вообще, уровни в Disney Universe получились занятными, например, чуть позже из пушек надо было стрелять уже с борта корабля – и нас так штормило, что орудия ходили ходуном и разъезжали по палубе, мешая прицелиться. Очень необычные ощущения. Элемент неожиданности вносят в игру и подозрительно умные враги: если не убить их сразу, они могут отойти в сторону и устроить все вместе какую-нибудь пакость. То пушку сделают, то шипы в пол вставят, то баррикаду отстроят.

Локации узнаются, но с трудом. Без подсказки и не поймешь, что это из «Короля Льва».

«МЫ НАЦЕЛЕНЫ В ПЕРВУЮ ОЧЕРЕДЬ НА ИГРОКОВ ОТ 8 ДО 12. НО, ДУМАЮ, ИЗ-ЗА НОСТАЛЬГИИ И ЛЮБВИ К ЖАНРУ DISNEY UNIVERSE КУПЯТ И МНОГИЕ ГЕЙМЕРЫ ЗА 20».

МАРК ОРГЕЛ (MARK ORGEL), ПОМОЩНИК ПРОДЮСЕРА

Машинки могут не только ездить, машинки могут иногда и стрелять.

KINGDOM HEARTS

В Disney Universe разные сериалы представлены одними только локациями, но разработчики консольной Kingdom Hearts смогли объединить и разномастных персонажей Диснея. Герои в этой RPG путешествовали по все тем же вселенным всяческих «Пиратов» и «Короля Льва», и в каждой их встречали знакомые лица. Был там и честно озвученный Джек Воробей, и Скар, и Тимон. Жаль, что в Disney Universe так сделать не получилось. Кстати, стандартные враги Kingdom Hearts исключительно похожи на монстров хакера из новой игры. Надеемся, два этих сериала не сольются в один.

На каждом уровне драться приходится с непонятными черными монстриками, как в Kingdom Hearts.

Нам показали только один из игровых миров, а в финальной версии их будет шесть штук: по «Пиратам Карибского моря», «Алладину», «Королю Льву», «Алисе», «Валл-и» и почему-то «Корпорации монстров». Обещают, что на этом уровни не закончатся, после релиза поплывут DLC с новыми мирами и костюмами.

Пока что Disney Universe проигрывает играм Lego только в одном, в узнаваемости. Наш «пиратский» уровень имел мало общего с фильмами про Джека Воробья, и на остальных локациях ситуация выходит похожей. В любом случае получится как минимум хорошая детская игра со взрослым качеством проработки. Грех такую не попробовать. ■

www.epidemz.net

Автор:
Вячеслав Мостицкий

Похоже на кадр из Quake Wars, не правда ли? Возраст движка все же дает о себе знать.

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3

ШОУ ПРО ТРЕТЬЮ МИРОВУЮ – УЖЕ В ТРЕТИЙ РАЗ.

- **ЖАНР:** First-Person Shooter
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Activision
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-СофтКлаб
- **РАЗРАБОТЧИК:** Infinity Ward, Sledgehammer Games, Raven Software
- **ИНТЕРНЕТ:** www.callofduty.com/mw3
- **ДАТА ВЫХОДА:** 8 ноября 2011 года

Осенне-зимний сезон для каждого любителя видеоигр традиционно считается одновременно самым желанным и самым разорительным периодом в году. Сезон образца 2011 года – особенно запущенный случай: даже если человек предпочитает покупать одну игру в квартал, в этот раз он вынужден будет сделать несколько исключений. Call of Duty: Modern Warfare 3, Battlefield 3, RAGE, The Elder Scrolls V: Skyrim, и Batman: Arkham City – вот неполный список важнейших релизов. Причем если в прошлые годы лидер продаж был очевиден (новый Call of Duty, конечно же), в этом году есть смысл серьезно задуматься.

НЕСВОБОДА ВЫБОРА

Сразу три популярнейшие серии – Uncharted, Gears of War и Modern Warfare – подойдут к своему логическому (но не финансовому, будьте уверены) завершению, в то время как эпопеи TES и Battlefield только подбираются к творческому пику. А из вышеназванной тройки в самом затруднительном положении оказалась, как ни странно, Activision с ее милитари-аттракционом Modern Warfare. Историю о том, как основатели Infinity Ward со скандалом покинули стены студии, прихватив с собой пару десятков лучших специалистов, вы и так знаете. А вот то, что заключительную часть самой популярной и продаваемой видеоигры в истории делают три непонятно какие студии, должно очень сильно щекотать нервы боссов издательства. И это вполне объяснимо – многие игроки уже настроились судить предвзято и возможно даже отложили дополнительные деньги на Battlefield 3. Противостояние с последней будет, наверное, самым интригующим видеоигровым сюжетом этой зимы. О Battlefield, впрочем, мы рассказывали уже неоднократно поэтому сосредоточимся на Call of Duty. Писать о Modern Warfare, на самом деле, не самая простая задача, потому что, во-первых, все и так в нее поиграют, даже не взглянув на рецензии, во-вторых, все игры серии, в общем-то, про одно и то же: про несуществующий глобальный конфликт, про плохих русских с ядерными боеголовками, про героических солдат, вчетвером саботирующих ракеты и подводные лодки, про предательство, про ответственность, дружбу и далее по списку. Если совсем честно, в MW всег-

www.epidemz.net

да было больше скриптов, спецэффектов, напряженных перестрелок и внушительных декораций, чем сюжета. Третий выпуск стартует ровно на том месте, где заканчивается второй: русские продолжают вторжение в Соединенные Штаты, одновременно разворачивая военные действия на территории Германии, Франции, Англии, Африки и Ближнего востока. В Москве, кстати, тоже может быть будет отдельная миссия. За всем этим в очередной раз стоит Владимир Макаров, антагонист второй части. Как и ранее, играть мы будет поочередно за всех главных (из числа выживших) персонажей серии – капитана Джона МакТавиша по кличке «Soap», капитана Джона Прайса и русского Николая. Среди первостепенных действующих лиц будут еще четыре солдата, но их имена мы запомним в лучшем случае к финалу сюжетной кампании.

НА ЭТОМ ФРОНТЕ БЕЗ ПЕРЕМЕН

Разработчики честно признались, что никаких революционных или значимых изменений в одиночной игре не будет – все то же самое, на том же движке, только больше, красивее, лучше и в других декорациях. Но даже такая тривиальная задача после увиденного в Modern Warfare 2 может считаться в чем-то героической. Продемонстрированный во время E3 2011 эпизод, где американские солдаты саботировали русские подлодки на восточном побережье, дает верное представление о масштабах устроенной Макаровым заварушки. Крейсера с моря обстреливают берег, авиация бомбит улицы города, не-

Стелс-миссии в Modern Warfare выходили самыми запоминающимися. Надеемся, третья часть не станет исключением.

Кадр из E3-демо. Где, кроме как в MW3, можно поплавать в подземке?

НЕВАЖНО, СКОЛЬКО ЗДАНИЙ ВЗРЫВАЕТСЯ И СКОЛЬКО ПЕРСОНАЖЕЙ ГИБНЕТ В ОДНОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОЙ ИГРЕ – ПОГОДУ В СЕРИИ ДЕЛАЕТ ИМЕННОЕ СЕТЕВОЙ РЕЖИМ.

www.epidemz.net

«Наблюдайте ваш шаг» – гласит надпись за спиной задумчивого водолаза. Серия верна традициям относительно всего «русского» в игре.

«Я В CALL OF DUTY ЛЮБЛЮ ИГРАТЬ СЛЕДУЮЩИМ ОБРАЗОМ: БЕГУ ВПЕРЕД, УБИВАЮ ОДНОГО-ДВУХ, УМИРАЮ И СРАЗУ БЕГУ ОБРАТНО»

МАРК РУБИН, ИСПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ПРОДЮСЕР MODERN WARFARE 3

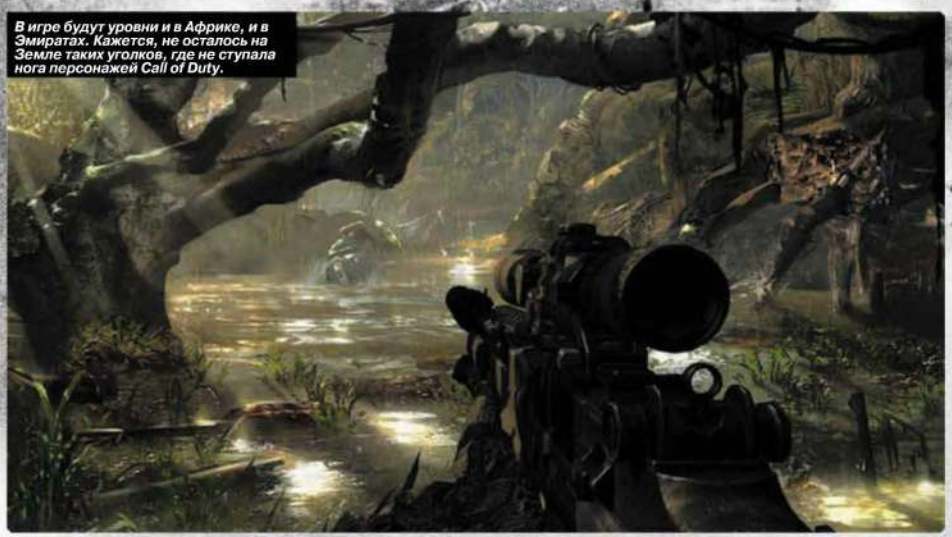
боскребы Манхэттена падают на головы – и все в таком духе. Стандартную беготню, как и раньше, разнообразит стрельба из пулемета на джипе/грузовике/вертолете/ящике из-под кока-колы и фирменные «артиллерийские» эпизоды. В общем и целом, от одиночной кампании вы получите ровно то, чего ждете.

Но многие ждут, скорее всего, именно мультиплеера. Неважно, сколько зданий взрывается и сколько персонажей гибнет в однопользовательской части – погоду в серии делает именно сетевой режим. Дело доходит до абсурда: например, стоило Treyarch в Black Ops чуть подкрутить здесь, немного ослабить там, перетасовать списки перков и оружия – и они потеряли добрую половину игроков, вернувшихся в перегруженный и сосредоточенный Modern Warfare 2. Которым, в свою очередь, тоже не все были довольны – ретрограды предпочли не вылезать за пределы самой первой части. И Infinity Ward, на пару со Sledgehammer, отлично понимают, что любое изменение правил многопользовательской игры может стоить им популярности (а может, и работы, в долгосрочной перспективе).

ЦЕНА УБИЙСТВ

Тем не менее, уверенные в собственных силах и приободренные яркой вывеской Infinity Ward («Мы же те самые, ну, мы же весь сериал сделали!»), разработчики внесли пару существенных изменений в сетевую часть. Пожалуй, главное – это переделка системы Killstreak, наград за непрерывное убийство определенного числа противников. Теперь это называется Strike Package и делится на три вида: Assault, Support и Specialist. Почести для хорошего Assault-игрока примерно те же, что и в MW2 – ориентированы на нападение и устранение. Support-вариант предполагает оборонительные бонусы, вроде ящика с бронежелетами, дрона, отмечающего врагов на карте, защитные турели и прочего. Specialist за цепочку фрагов будет получать перки (быстрее бегать, лучше целиться), заранее выбранные при создании класса: за два убийства активизируется первый перк, за четыре – второй, за пять – третий, и так до шестого перка за восемь целей. Примечательно, что «цепочка» после смерти будет аннулироваться только у Assault и Specialist, но не у Support-персонажа.

Второе новшество, которое продюсер проекта Марк Рубин называет «одним из самых главных» – прокачка оружия. Теперь опыт получает не только персо-



В игре будут уровни и в Африке, и в Эмиратах. Кажется, не осталось на Земле таких уголков, где не ступала нога персонажей Call of Duty.

ПАЛКИ В ГУСЕНИЦЫ

Забавный инцидент приключился с сайтом modernwarfare3.com. Каждый проходивший по этой ссылке пользователь попадал не на сайт понятно какой игры, а на страницу, как ни смешно, главного конкурента, Battlefield 3. Activision быстро сформировала претензию к владельцу сайта, какому-то парню из Флориды, стоимостью в 2600 долларов – и выиграла судебный процесс. Правда, сам сайт на момент написания текста уже не работал.

www.epidemz.net

РЕКЛАМА

JBL® by HARMAN

ДОМАШНИЕ ДИДЖЕИ

JBL® On Air – беспроводная док-станция, наполняющая музыкой весь дом

Новинка проигрывает музыкальные файлы и Internet-радио из iTunes 10 или с популярных гаджетов iPhone, iPod Touch или iPad, обладает такими несомненными достоинствами, как компактность и портативность и с легкостью сможет заменить вам надоевший тренькающий будильник: каждое утро будет начинаться со звуков любимых композиций. Теперь вы можете послушать любую песню или список воспроизведения, посмотреть название композиции, имя артиста и изображение обложки альбома на полноцветном ЖК-дисплее. JBL On Air Wireless способна также сохранить в памяти до 10 радиостанций, что также способствует отличному настроению!

AirPlay

MMS

За информацией о ближайшем дилере продукции JBL в России обращайтесь – ЗАО «Фирма «ММС». Тел.: +7 (495) 788 1700; www.mms.ru; e-mail: mms@mms.ru. Розничная торговля в интернет-магазине www.harmanshop.ru. Тел.: +7 (495) 788 4523; +7 (495) 788 4524; Телефон «Горячей линии» Службы Технической Поддержки – 8-800-333-0323 (звонок по России бесплатный).

© 2011 Harman International Industries, Incorporated. Все права защищены. JBL – торговая марка Harman International Industries, Incorporated, зарегистрированная в США и/или других странах. JBL On Air – торговая марка Harman International Industries, Incorporated. AirPlay и логотип AirPlay, iPhone, iPod, iPad, Mac и iTunes – торговые марки Apple Inc., зарегистрированные в США и/или других странах. iPhone в комплект поставки не входит. Wi-Fi – это зарегистрированная марка Альянса Wi-Fi.

HARMAN

www.harman-home.ru

www.epidemz.net

наж, но и ваш маленький цветной УЗИ со стразами. Если, конечно, из него стрелять. При повышении уровня оружия для него будут открываться так называемые Proficiencies: отдача меньше («kick»), встряска экрана при попадании слабее («focus»), прицел быстрее встает на место – у каждого типа оружия будут свои улучшения. Если же любимый автомат прокачать до максимального уровня, он становится практически бесценным. Кстати, об оружии. Никакой больше стрельбы с двух рук из двух обрезов! Измененный список оружия – тема все же слишком специфическая, чтобы детально ее здесь освещать, но разработчики пообещали вернуть все любимые «стволы» вроде АК-47 и добавить те, которые только-только стали использоваться военными США, например, винтовку CM901, аналог автоматического карабина M4. Но все это будет неважно, если в игре будет плохо сделано самое основное – карты. Уж сколько критики в свой адрес наслушалась Treyarch за не всегда удачную планировку локаций Black Ops! Разработчики Modern Warfare 3 клянутся на приставках собственных детей, что сутками напролет конструировали идеально сбалансированные места для электронных баталий. В итоге они (места) – внимание – будут «более горизонтально-ориентированными, чем карты в предыдущих выпусках». По их мнению, многоуровневость уровней отвлекала и раздражала игроков, привыкших смотреть исключительно вперед. Заявление, скажем так, неоднозначное, но оценить результат мы сможем только после матчей эдак двухсот.

На заднем плане видна статуя Свободы. Интересно, упадет или нет?

СПИНОЙ К СПИНЕ

Помимо одиночной кампании и сетевых перестрелок, в игре останется Spec Ops (был в предыдущем MW; набор конкретных заданий для команды из двоих) и появится Spec Ops Survival. Он похож на Horde из Gears of War или зомби-режим Black Ops. Двум игрокам необходимо отстреливаться от постепенно прибавляющих в крутости волн врагов – сначала это будут негры в рваных штанах и с заедающими пистолетами, а под конец – настоящий спецназ. За устранение врагов дуэту будут начисляться очки, которые можно спустить на новое оружие, патроны, бронежилеты и оборонительные турели в ближайшем «пункте выдачи».

Что касается режимов игры, то к проверенной бессонными ночами классике вроде Domination, CTF, Team Deathmatch и Search & Destroy (список неполный) добавятся как минимум два новых – Kill Confirmed и Team Defender. Первый – разновидность командного боя, когда для получения опыта и выигрышных очков необходимо поднимать дог-тэги убитых. Если тэг поднял игрок из команды убитого, фраг не засчитывается. Team Defender – тот же CTF с одной особенностью: с украденным флагом нужно бежать не на базу, а бегать по уровню в компании товарищей. То есть, «защищать».
Все остальное, по большей части, мелочи. Да, мы потеряли ядерный удар, перки «Maraphon» и «Lightweight», режим про отстрел зомби и наверняка еще очень много деталей. Главное же то, что восьмого ноября этого года мы оставим позади один из самых ярких игровых сериалов современности. Впрочем, наверное, оно и к лучшему. ■

www.epidemz.net

16
www.pegi.info
Origin
Powered by EA
DICE
ВОЙНА НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ
BATTLEFIELD 3
© 2011 Electronic Arts Inc. Battlefield 3, Frostbite и логотип DICE являются товарными знаками, принадлежащими EA Digital Illusions CE AB. EA и логотип EA являются товарными знаками, принадлежащими Electronic Arts Inc.
Все прочие товарные знаки являются собственностью их владельцев.
МАСШТАБНЫЕ БОИ С УЧАСТИЕМ БОЕВОЙ ТЕХНИКИ
НА ЗЕМЛЕ, ВОДЕ И В ВОЗДУХЕ.
ПРОРАБОТАННАЯ ОДИНОЧНАЯ КАМПАНИЯ,
ЛЕГЕНДАРНЫЙ СЕТЕВОЙ РЕЖИМ
И СОВМЕСТНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ С ДРУЗЬЯМИ
В ПРОДАЖЕ С 27 ОКТЯБРЯ
BATTLEFIELD3.COM
MYBATTLEFIELD.RU
BATTLEFIELD 3
DICE

РЕКЛАМА

Автор:
Егор Антоненков

Aztec как был, так и остается самой красивой картой Counter-Strike. Впрочем, мы еще не видели inferno и italy.

COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE

НАРОДНЫЙ ШУТЕР ДОБРЕЕТ К НОВИЧКАМ

- **ЖАНР:** First-Person Shooter
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Valve
- **РАЗРАБОТЧИК:** Valve, Hidden Path Entertainment
- **ИНТЕРНЕТ:** counter-strike.net
- **ДАТА ВЫХОДА:** начало 2012

Игра, много лет являвшаяся главным, а иногда и единственным развлечением подавляющего большинства компьютерных клубов России, возвращается. Не беда, что сами клубы давно стали прошлым, а милитари-шутеры стали ассоциироваться с Modern Warfare и Battlefield. Global Offensive верна традициям и остается все той же старомодной «контрой» с несколькими нововведениями. Сможет ли она вернуть серии былую актуальность?

Если вы ВДРУГ не знаете, что такое Counter-Strike (вообще-то это стыд и позор, встаньте и выйдите из комнаты), нам потребуется краткая вводная. Есть две команды – спецназ («контры») и террористы. В режиме Bomb Defuse террористы пытаются установить и взорвать в определенном месте карты бомбу, а «контры» им всячески мешают (если бомба заложена, панически кричат в микрофоны и стараются разминировать ее до взрыва). В режиме Hostage Rescue спецназ спасает заложников и эскортирует их к своей стартовой точке. За убийства и выполнение заданий игра дает деньги, на которые в начале каждого матча вы покупаете себе оружие. Если вам удалось выжить в предыдущем раунде, то новый вы начинаете со старым обмундированием. Респаунов нет – умерев, вы бездействуете до конца раунда. Прокачки героя нет. Здоровье не восстанавливается, спрятаться в кусты и чудом полечиться не получится. Тут вам не Modern Warfare.

Главное, что отличает Counter-Strike от множества других сетевых и милитари-шутеров – то, что это игра чистого навыка. Здесь очень мало случайностей, и побеждает в CS не тот, кому повезло, а тот, кто умеет играть. Это очень прозрачная схема – в CS все приходит с опытом. Но эта ясность и стала одной из причин невероятной популярности серии.

M4 в руках «контра» не отличается детальной проработкой – зато игра, похоже, будет запускаться даже на компьютерах пятилетней давности.

DA ON LAMER, LOL

Если сегодня какой-нибудь новичок зайдет на типичный сервер Counter-Strike, он моментально получит пулю в лоб, будет осмеян, отсоединится, закроет игру, удалит ее, после чего запустит Modern Warfare. И правильно сделает – к 2011 году серверы Counter-Strike стали синонимом ада, анархии или просто помойки.

www.epidemz.net

Один против троих: мы бы могли сказать, что террористу ничего не светит, но ведь это CS, где опытный игрок может в одиночку расправиться с целой командой.

Дружной кучей «контры» бегут спасать заложников на карте office. Обратно вернутся не все.

У ЛЮБИМОГО ВСЕМИ ПУЛЕМЕТА «ПЯТЬ-ОДИН» ПОЯВИТСЯ КОЛЛЕГА.

Valve и Hidden Path хотят расширить аудиторию серии: с одной стороны, поднять «потолок» для опытных игроков, с другой – повернуть Global Offensive лицом к народу. С первым все просто – Hidden Path расширит арсенал и модифицирует карты (об этом мы расскажем ниже). А вот очеловечить Counter-Strike – куда более сложная задача.

В Global Offensive введут систему матчмейкинга, для этого Valve планирует «хостить» матчи на собственных серверах. Суть системы проста: для каждой партии Counter-Stike будет набирать две команды по пять игроков примерно одного уровня. Наконец-то можно забыть про то, что «у меня в команде одни ламаки» («новички», если верить словарю игрового новояза) или «ну конечно, с вами батя играет» (как несложно догадаться, «ветеран»), и получать удовольствие. Желающие смогут настроить собственные серверы и придумать для них самые дикие правила, но сама Valve будет сталкивать лбами только равных друг другу игроков.

Global Offensive разобьют на два режима. Competitive Mode – это знакомая всем беспощадная «контра». Для новичков будет введен Casual Mode. Основные отличия от привычного Counter-Strike: нет денег (очевидно, чтобы новые игроки смогли изучить все пушки), единый звуковой чат для обеих команд и возможность следить за любым игроком (даже оппонентом) после смерти. Механика стрельбы остается «взрослой», так что Casual Mode может стать отличным тренажером.

И о главном веселье – мультиплеер будет кроссплатформенным, так что вы можете уже сейчас идти в магазин за новой лазерной мышкой, чтобы в следующем году вовсю унижать в онлайне владельцев Xbox 360 и PlayStation 3.

PACANY, IGRAEM BEZ SLONOV

Десять лет назад Counter-Strike отучил игроков от аркадных перестрелок «Квейка» и стал первой массовой (да чего уж там, народной) игрой с относительно реалистичным поведением оружия. К каждой пушке надо было привыкать и изучать ее поведение – собственно, первые две недели типичный новичок только и делал, что позорился и регулярно умирал, пытаясь подстроиться под каждый новый автомат. Global Offensive вернет в эту роль и профессионалов – они будут изучать новый арсенал.

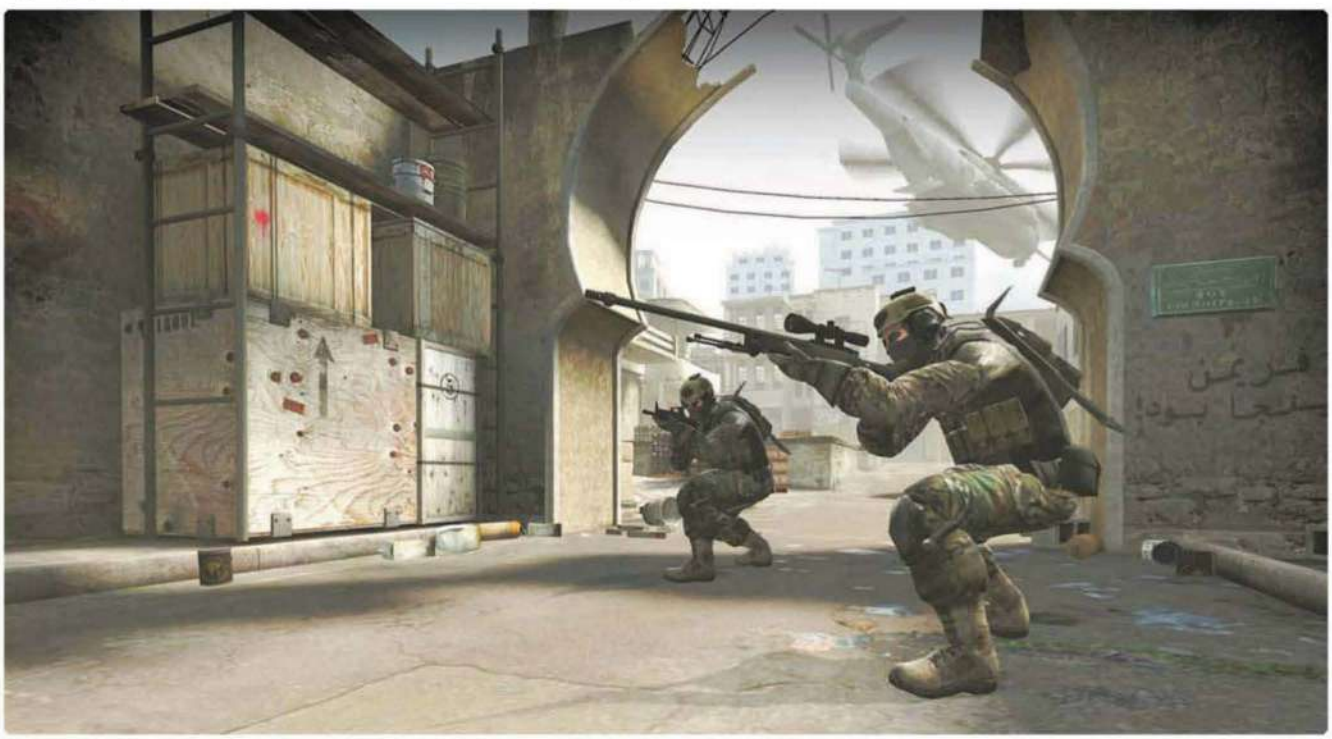
Самая важная обновка оружейного магазина – коктейль Молотова. Его огонь распространяется на значительную

♥ *В кадр попал вертолет – интересно, это просто декорация?*

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Hidden Path Entertainment основана в 2006 году. Первый проект компании – Defence Grid: The Awakening, tower defence, признанный одной из лучших скачиваемых игр 2009 года. В том же 2009 компания начинает заниматься поддержкой Counter-Strike: Source, а теперь делает и Global Offensive. Говорят, что Valve выбрала Hidden Path по простой причине: офисы компаний находятся всего в нескольких кварталах друг от друга.

HIDDEN PATH ENTERTAINMENT



www.epidemz.net

Спецназ бежит в тот самый «дастовский» тоннель, который подвергся кардинальной перепланировке.

территорию и быстро снимает здоровье врагов. Очевидное применение для террористов – защита бомбы. А для «контров» это возможность задержать погоню при эскорте заложников.
Интересным нововведением будет граната-приманка (Decoy Grenade) – она на короткое время устраивает вокруг себя фейерверк со стрельбой, и при этом отмечается на вражеских радарах как человек. Вполне возможно, она будет неплохим способом заманивания в засаду.
Из эксцентричного – электрошокер Taser. Минимальный радиус поражения, всего лишь один заряд, высокая цена, но – он моментально вырубает врага. Для опытных игроков Taser может стать заменой стандартного ножа.

В вас кинули дымовую гранату? У вас есть пулемет? Стреляйте вслепую.

Огнестрельные новинки будут представлены обрезом, пистолетами-пулеметами Tec-9, Mag-7 и PP-Bizon и пулеметом IMI Negev. Да-да, у любимого всеми пулемета «пять-один» появится, кхм, коллега.

DAVAI 5 NA 5 NA AZTEKE

Так получилось, что классические CS-карты делали гении: мы выучили «дасты» и «ацтеки» вдоль и поперек еще году в 2003-м, но играть на них интересно до сих пор. Все дело в балансе, который нельзя трогать – CS: Source подвигал пару элементов, и некоторые карты тут же потеряли прежнюю интенсивность. У Global Offensive простая задача: исправить ошибки предшественника и не трогать то, что не сломано.

НА ДАННЫЙ МОМЕНТ В GLOBAL OFFENSIVE ПОДТВЕРЖДЕНО ПРИСУТСТВИЕ СЕМИ КЛАССИЧЕСКИХ КАРТ (DUST, DUST2, AZTEC, NUKE, INFERNO, ITALY И OFFICE).

На данный момент в Global Offensive подтверждено присутствие семи классических карт (dust, dust2, aztec, nuke, inferno, italy и office). Второй «даст», italy и office подвергнутся только косметическим изменениям, судьба inferno пока не ясна, а вот dust, aztec и nuke ожидают перемены.
Подземный туннель из dust (который «под мостом») переделали – он стал шире и обзавелся лестницей, которая выводит игроков на балкон около, простите, «кишки». Это решение связано с тем, что ранее тоннель легко простреливался «контровскими» снайперами, и в большинстве случаев под мост бежали только террористы-самоубийцы.
В aztec разработчики иначе организовали территорию вокруг двойных ворот: они получат больше укрытий с обеих сторон – как и в dust, это сделано для упрощения жизни террористов. В Source они легко попадали под огонь снайперов, выбегая из ворот. Территория вокруг воды покроется туманом, чтобы террористам было проще пробегать под носом у оппонентов.
Nuke ждут глобальные изменения – Hidden Path целиком изменят некоторые секции карты: в некоторых из них игроки путались, а в некоторые никогда не совались – карта явно требовала доработки.

STICK TOGETHER, TEAM

Надо понимать, что никаких графических откровений в Global Offensive не будет – их не было ни в первом Counter-Strike, ни в Source. Таково негласное правильно серии: игра должна запускаться на самых слабых конфигурациях. Global Offensive не кажется устаревшей – да, картинка спартанская, но чистая и приятная (главное – не сравнивать с Battlefield 3). Все визуальные нововведения несут функциональное значение: например, вся стрельба теперь ведется трассирующими боеприпасами, которые оставляют в воздухе росчерки, что вряд ли это понравится любителям полежать на клумбе со снайперской винтовкой.
Hidden Path специально не трогали звуковые эффекты, так что ветераны будут чувствовать себя как дома. «Fire in the hole!», приближающиеся шаги, пугающий звук «слонобоя» – вы слышали это в 2000-м, вы будете слышать это и в 2012-м.

GO V KLUB NA DUEL

Hidden Path подчеркивают, что Global Offensive – ни в коем случае не Counter-Strike 2. Это заметно: несмотря на все нововведения, игра кажется большим приветом из прошлого.
Другое дело, что этот «привет» уже 12 лет работает по безотказной схеме. Серию редко критикуют за игровую механику (она цепляет и увлекает не хуже «Тетриса») – основные недовольства всегда вызывала, условно говоря, инфраструктура Counter-Strike, и в Global Offensive ее приведут в порядок.
Если у Hidden Path все получится, Counter-Strike обретет уже третью жизнь – и при этом ничуть не изменит своим принципам. ■

www.epidemz.net

EDIFIER®

ПАРАД
АКУСТИКИ 2.0

www.edifier.ru

Реклама

Автор:
Артур Морозов

THE HAUNTED: HELL'S REACH

ВЧЕТВЕРОМ В ОБИТЕЛЬ ЗЛА

- **ЖАНР:** Action/Survival
- **ИЗДАТЕЛЬ:** THQ
- **РАЗРАБОТЧИК:** The Haunted Development Team
- **ИНТЕРНЕТ:** www.hells-reach.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 25 октября 2011

Четверо одетых по-военному мужчин, с ног до головы вооруженные и прекрасно владеющие приемами рукопашного боя, последовательно уничтожают толпы пругих на них медлительных зомби. Расправляются со стаей налетевших откуда-то с неба крылатых демонов и превращают в фарш орду омерзительных существ с хвостами, рогами и крюками вместо рук. Резня начинается в маленьком городке на Диком Западе, продолжается в готическом замке, на кладбище, в индустриальном городе будущего и достигает апогея на пылающих просторах ада.

В игре реализованы добивания в духе фаталити из Mortal Kombat.

Из описания может сложиться впечатление, что The Haunted: Hell's Reach – это второсортный трэш-экшен, еще один кооперативный шутер, замахивающийся на лавры Left 4 Dead (или, если хотите, второй Killing Floor), если бы не одно заслуживающее внимания обстоятельство. На ежегодно проводимом компаниями Epic Games и Intel престижном модерском конкурсе Make Something Unreal Contest, игра, тогда еще бывшая модом к Unreal Tournament и называвшаяся просто The Haunted, заняла первое место. Так ее создатели заработали $50.000 и получили коммерческую лицензию Unreal Engine, отличающуюся от бесплатной значительно расширенным функционалом и стоящую около миллиона долларов. Вскоре после этого игра обрела издателя в лице американской корпорации THQ, под неусыпной опекой которой выросла из бесплатного мода в полноценный коммерческий продукт.

КОМАНДА «А» ВСТРЕЧАЕТСЯ СО ЗЛОВЕЩИМИ МЕРТВЕЦАМИ

Занявшая второе место на том же состязании головоломка от первого лица в древнеацтекском антураже The Ball, не так давно изданная у нас «Акеллой», хоть и не оказалась гениальной игрой, но предложила интересное использование физическим возможностям движка Unreal Engine. Если помните, в этой кровавой игре толпы монстров необходимо было раскатывать массивным свинцовым шаром, который игрок выстреливал при помощи специального магического ружья. The Haunted: Hell's Reach еще более кровожадна – по-видимому, жюри конкурса питает страсть к такого рода играм – кровь здесь льется непрерывным потоком, так что экран не успевает высыхать. Жестокие очереди из автоматического оружия, разрывающие монстров на куски и покрывающие вязким красным месивом все пространство уровней, служат прелюдией к еще более зверским добиваниям с применением холодного оружия и приемов рукопашного боя.

Причем всему происходящему у игры имеется четкое идеологическое обоснование: действие происходит в нескольких мирах, одновременно переживающих демонический апокалипсис. Четверо профессиональных борцов с нечистью, люди со сложной судьбой, имеют собственные мотивы его остановить. В интервью зарубежному игровому порталу авторы назвали главным источником своего вдохновения «Темную башню» Стивена Кинга – цикл из семи романов, рассказывающих историю мультивселенной, миры которой в результате неких магических катаклизмов соприкоснулись. Наверное, излишним будет уточнять, сколь многие и сколь разные чудовища являются обитателями этих миров: имя мастера ужасов говорит само за себя. Среди прочих источников вдохновения – боевики 80-х го-

www.epidemz.net

Обещают 36 видов оружия – разного для людей и для демонов.

КОМУ ДОЛЬШЕ ВСЕХ УДАЕТСЯ ОСТАВАТЬСЯ ЧЕЛОВЕКОМ, ТОТ, В КОНЕЧНОМ СЧЕТЕ, И ПОБЕЖДАЕТ – ВСЕ КАК В ЖИЗНИ.

дов, на которые пришлось детство авторов, музыка в стиле рок и метал, а также игры серии Resident Evil. Сходство с последними – очевидное: камера с видом из-за плеча при прицеливании и эффектные добивания вызывают устойчивые ассоциации с четвертой-пятой итерациями известного хоррор-сериала. Hell's Reach выглядит как Resident Evil 4, в котором ползунок напротив параметра «кровь и жестокость» выкручен на x8, напротив параметра «скорость» – на все x16.

РЕЖИССЕРСКОЕ ИЗДАНИЕ

Еще большее сходство прослеживается с Left 4 Dead, которое заключается не столько в количестве героев, сколько в общей ориентированности на мультиплеер. Как и в зомби-шутере от Valve, именно онлайн должен стать основой Hell's Reach. Отличие в том, что если L4D – игра про выживание во враждебных условиях, то Hell's Reach – игра про уничтожение как можно большего числа нечисти; в первой игрок – жертва, ищущая спасения, во второй – охотник. Отсюда и структура уровней: вместо продолжительных миссий, складывающихся в кампании, – крупные локации-арены, на которые постоянно прибывают чудища. Четыре не сильно отличающихся друг от друга многопользовательских режима: Co-op, в которой павших товарищей можно воскрешать, а монстры рано или поздно кончаются; Survival – то же самое, только с бесконечными монстрами; Battle и Demonizer – четверо игроков-людей сражаются с четырьмя игроками-демонами, причем в Demonizer игроки-демоны, которым удается убить участника враждебной команды, возрождаются, но уже в человеческом обличье; кому дольше всех удастся оставаться человеком, тот в конечном счете и побеждает – все как в жизни.

Одна из причин неослабевающей популярности Left 4 Dead – наличие в игре режиссера, компьютерного интеллекта, меняющего условия игры в зависимости от разных обстоятельств. Благодаря ему каждое новое прохождение отличается от предыдущего. В Hell's Reach есть аналогичная должность, но занять ее доверили живому человеку – режиссером становится игрок, черной тучкой летающий над ареной-уровнем и чинящий игрокам-людям неприятности: расставляет в засадах монстров, изменяет климат (он сможет напускать туман, дождь, ураганы и, кажется, даже метеоритный дождь) и по собственному желанию вселяется в чудищ. Всемогущество игрока-режиссера ограничивается тем, что все его перемещения видны остальным игрокам – у них будет возможность раскусить его планы. Что касается одиночной кампании, ее роль, по всей видимости, сведется к чисто декоративной – еще вчера бывшие просто энтузиастами-любителями, работающими бесплатно, авторы честно признаются, что у них не было достаточно ресурсов, чтобы сделать достойный сингл, который смог бы конкурировать с высокобюджетными FPS и экшенами от третьего лица других производителей, поэтому все свои силы они сконцентрировали на мультиплеере. И, насколько можно судить, поступили правильно – сетевой потенциал у игры определенно есть. ■

Ближний бой – это не только эффектные добивания, но, по заверениям разработчиков, и продвинутая боевая система не хуже тех, что есть в некоторых файтингах.

Сами разработчики свою игру представляют так: «Команда «А» встречает «Зловещих мертвецов» в Срединном мире», отдавая таким образом дань уважения известному комедийному сериалу про наемников, зомби-хоррору Джорджа Ромеро, книге Стивена Кинга «Темная башня», в которой фигурирует названный мир.

Если уничтожать конкретных монстров только посредством огнестрельного оружия, у них может появиться к нему иммунитет, и сражаться с ними придется исключительно врукопашную. Справедливо и обратное, поэтому рекомендуется практиковать оба способа.

РС-ВЕРСИЯ

РС-версия является основной и, не исключено, технически будет превосходить консольные. Кроме того, релиз игры на приставках задержится до следующего года.

www.epidemz.net

Автор:
Артур Морозов

Мир Of Orcs and Men тяготеет к мрачным краскам Средневековья и, несмотря на расовую принадлежность главных героев, избегает фэнтези-стереотипов: ни на одном из скриншотов не замечены какие-либо проявления магии или волшебства.

Во время боя игру можно поставить на тактическую паузу и дать указания второму персонажу, который в данный момент не находится под прямым управлением, – для этого используется круговое меню, похожее на аналогичное из Dragon Age.

OF ORCS AND MEN

ПРО ОРКОВ И ЛЮДЕЙ. НО БОЛЬШЕ ПРО ОРКОВ

- **ЖАНР:** RPG
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Focus Home Interactive
- **РАЗРАБОТЧИК:** Cyanide Studios/ Spiders
- **ИНТЕРНЕТ:** cyanide-studio.com/games/of-orcs-and-men
- **ДАТА ВЫХОДА:** Q2 2012

В рецензируемой где-то на соседних страницах Warhammer 40,000: Space Marine бравый космодесантник в одиночку расстреливает, рубит и чуть ли не зубами рвет на части десятки, сотни, тысячи орков (показательно, что один из почетных ачивментов в игре выдается за уничтожение 40 000 монстров). Исторически, еще со времен первой публикации первого томика «Властелина колец», так сложилось, что орки выступают эдакими мальчиками для битья для сильных духом людей: единственное предназначение этих страшных на вид существ в фэнтези, по сути, сводится к одному – завалить геройскую армию горами трупов, чтобы она таким образом выглядела еще более геройской.

Of Orcs and Men нарушает эту несправедливую традицию: главный герой игры – элитный солдат орков, ветеран множества битв из легиона с говорящим названием «Кровавые пасти» (Bloodjaws). В общем и целом, войну орки и их союзники гоблины ведут скорее освободительную, расширяющаяся империя людей постоянно захватывает новые территории, вытесняя с них другие расы, и при таком раскладе каждый уважающий себя гуманоид о двух ногах, конечно, вынужден будет взяться за оружие.

Орк и его напарник гоблин (имена персонажей пока не разглашаются) имеют важную миссию – убить Императора людей. Она-то и приведет их в самое сердце вражеских земель. Это почти гарантированно означает массу убитых разными изощренными способами человек, хотя на смертоубийственные рекорды Warhammer рассчитывать, по-видимому, не приходится: игра не кровавый боевик, а RPG, завязанная к тому же на взаимодействии двух героев. Орк – отважен и могуч, предпочитает силовые методы решения проблем; гоблин, напротив, хитер и изворотлив, его второе имя – скрытность, врагов он устраняет тихо и незаметно. Впрочем, когда открытого столкновения не избежать, монстры (простите мне мою неполиткорректность) сражаются плечом к плечу. Причем, если противники прижмут, орк может и метнуть младшего собрата в их самое скопление, а игрок имеет возможность прямо во время полета переключиться на управление гоблином и обрушить на людишек град ударов (на этот раз простите мое человеконенавистничество). Хотя о других вариантах проведения совместных атак авторы не распространяются, они ясно дают понять, что кооперативные суперудары – значимый элемент боевой системы Of Orcs and Men, которая, очевидно, будет не так проста, как во многих современных action-RPG: вспомните хотя бы серию Gothic, бои которой к последней части превратились в примитивные «перекат-перекат-закликивание мышкой».

Про Of Orcs and Men также важно знать еще две вещи: ее разработкой руководит французская Cyanide Studios, совсем недавно загубившая один перспективный фэнтези-сеттинг (в разделе рецензий читайте про созданную компанией стратегию в реальном времени A Game of Thrones: Genesis). Название же игры отсылает к проникновенной повести Джонна Стейнбека «О мышах и людях», к фэнтези, впрочем, никакого отношения не имеющей. Первое настораживает, а второе заставляет задуматься – случайное ли это совпадение или реверанс в сторону американского прозаика? И если так, то какое влияние это окажет на сюжет игры? ■

ЕСЛИ ПРОТИВНИКИ ПРИЖМУТ, ОРК МОЖЕТ МЕТНУТЬ СВОЕГО МЛАДШЕГО СОБРАТА В ИХ САМОЕ СКОПЛЕНИЕ.

ЗЕЛЕНОКОЖИЕ

На самом деле, Of Orcs and Men – не первая игра, предлагающая взглянуть на конфликт людей и орков с точки зрения последних: сюжетные кампании про нелюдей были еще в первом Warcraft и стратегиях по мотивам Warhammer 40,000. Что касается литературы, то здесь тоже пышным букетом цветет поджанр фэнтези, в котором орки выступают главными и зачастую положительными персонажами. Одной из самых любопытных таких книг является роман российского фантаста Кирилла Еськова «Последний кольценосец», в котором рассказывается альтернативная история войны за Средиземье. Роман исходит из предпосылки, что текст «Толкина» – это литературно обработанный героический эпос народов-победителей, а в реальности (средиземской) все происходило совсем не так: Мордор был прогрессивным технологически развитым государством, а страны Запада (Рохан и Гондор) – отсталыми и воинственными феодальными королевствами. Правда, и сами орки и тролли были не вполне монстрами, а кочевниками и горцами, которых Гондор после победы демонизировал в пропагандистских целях.

www.epidemz.net

WEXLER.HOME 903

Много лет назад мы все заморачивались покупкой комьютера по частям и самостоятельно собирали его, посмеиваясь над производителями готовых сборок (и непременно теми, кто их покупает). Мол, и железо они подбирают не оптимальное, и продают втридорога. Романтика handycraft'a давно ушла, пришел простой расчет. Оказалось, что готовые сборки с установленной системой зачастую обходятся дешевле, чем собирать компьютер самому. Легче пойти в магазин и купить компьютер с классной конфигурацией за хорошую цену. В случае с WEXLER.HOME 903 с 64-битной Windows® 7 на борту ты получаешь практически топовую машину, которая идеально подойдет для игр.

Процессор

В качестве процессора используется мощный двухядерный процессор Intel® Core™ i5-650 с частотой 3,2 ГГц и кэш-памятью 4 Мб. CPU имеет встроенный контроллер памяти и поддерживает технологию Turbo Boost, автоматически разгоняющую его под нагрузкой (например, в последних играх). Более того, такие процессоры поставляются еще и со встроенным контроллером памяти.

Видео

За игровые возможности отвечают две видеокарты GeForce GTX 460, основанные на новейшей вычислительной архитектуре «Fermi». Благодаря высокой производительности в режиме DirectX 11 тесселяции процессор GTX 460 обеспечивает идеально четкую графику без ущерба для скорости, а поддержка технологий NVIDIA 3D Vision™, PhysX® и CUDA™ позволяет визуализировать все самые потрясающие эффекты, на которые способны компьютерные игры. Просто выставляй настройки графики на максимум.

ОЗУ

Компьютер WEXLER.HOME 903 укомплектован оперативной памятью 4 Гб, работающей в двухканальном режиме. Благодаря этому работа с каждым из двух установленных модулей памяти осуществляется параллельно. Пускай технология и не дает теоретического увеличения пропускной способности в два раза, но, тем не менее, вносит ощутимый результат.

Блок питания

Набор мощного железа не может обойтись без надежного питания. В WEXLER.HOME электропитание осуществляется с помощью надежного блока питания мощностью 750 Вт. Это даже больше, чем нужно, но зато обеспечивает хороший запас надежности.

Софт

На всех компьютерах WEXLER.HOME 903 предустановлена операционная система Windows® 7 Домашняя расширенная. Использование именно 64-битной версии не случайно: благодаря этому удается задействовать все 4 Гб установленной в компьютере памяти. Помимо ОС, дополнительно установлен бесплатный антивирус Microsoft® Security Essentials и Office 2010 Starter (включает в себя ограниченный функционал Word® и Excel®, для активации полнофункциональной версии необходимо приобрести ключ продукта).

РЕКЛАМА

Мы рекомендуем подлинную ОС Windows® 7.

wexler.

ЗАО «БТК» — официальный дистрибутор техники WEXLER в России
Единая служба поддержки Wexler:
+7 (800) 200-9660
www.wexler.ru

© Владельцем товарного знака Microsoft® и логотипа Windows® 7, зарегистрированных на территории США и/или других стран, и владельцем авторских прав на его дизайн является корпорация Microsoft®.

www.epidemz.net

Автор:
Анна Янилкина

DOTA 2

ЛЕГЕНДА ОБРЕТАЕТ КРЫЛЬЯ

- **ЖАНР:** Action Real-Time Strategy
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Valve
- **РАЗРАБОТЧИК:** Valve
- **ИНТЕРНЕТ:** www.dota2.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2012 год

Известно, что в DotA играли и продолжают играть огромное количество людей, но абсолютно непонятно, как ей удалось обрести такую популярность. Ведь этот мод для Warcraft III является, во-первых, одним из самых хардкорных развлечений; во-вторых, у него никогда не было собственного издателя и, соответственно, рекламной кампании. Как бы то ни было, факт остается фактом – сейчас о DotA слышал каждый любитель компьютерных игр.

Для тех, кто живет за вторым кольцом Сатурна, поясняем: Defense of the Ancients – это, как уже было упомянуто, легендарный мод для Warcraft III, по сути обычная карта с набором героев. Каждый игрок управляет одним выбранным героем, постепенно получая опыт, новые способности и экипировку. Бой, в котором может участвовать до пяти участников с каждой стороны, длится около 40 минут и имеет лишь одну цель – разрушить базу врага. DotA стала прародительницей многих игр на ее основе: League of Legends, Heroes of Newerth, Realm of the Titans, Demigods, но сама всегда оставалась абсолютно бесплатной. Пару лет назад трое сотрудников Valve, фанаты оригинальной DotA, решили написать письмо своему кумиру – IceFrog, одному из разработчиков этой модификации, с предложением создать DotA 2. Спустя всего лишь год после официального объявления игра появилась на Gamescom (фанфары и чемпионат с призовым фондом в 1.6 миллиона долларов включены) и умудрилась понравиться практически всем.

Умения героев заметно выделяются на общем спокойном цвете окружения.

ВСЕ НОВОЕ – ХОРОШО ПРОПАТЧЕННОЕ СТАРОЕ

Подход Valve к новой игре оказался весьма консервативным: фактически это та самая DotA на новом движке. Все герои в количестве 100+ штук дружно перекочуют во вторую версию, прихватив с собой привычную карту, знакомые режимы и правила. А поскольку DotA изначально основывалась на произведении Blizzard, то история и многие названия будут переработаны. Решив не ограничиваться одними лишь скупыми заметками, Valve пообещали создать видео и даже комиксы, раскрывающие новый сюжет. Что примечательно, отношения между героями будут отражаться и в игре – в основном, с помощью всяких проклятий и обещаний скорой смерти, которые те будут декламировать в зависимости от ситуации.

Эти непонятные квадраты в интерфейсе Valve обещают убрать.

Особая способность Earthshaker'а была переработана в соответствии с пожеланиями игроков.

Mighty Roshan – нейтральный монстр-босс – во всей красе.

«ИГРОКИ, КОТОРЫМ КОММЬЮНИТИ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО СИМПАТИЗИРУЕТ, СМОГУТ ПОЛУЧИТЬ DOTA 2 БЕСПЛАТНО, ПРОСТО ЗА ИХ ХОРОШЕЕ ПОВЕДЕНИЕ В TEAM FORTRESS 2. НО ТЕ, КТО ЛИШЬ РАЗДРАЖАЕТ ДРУГИХ, ЗАПЛАТЯТ ПОЛНУЮ ЦЕНУ И ЕЩЕ 100 ДОЛЛАРОВ ЗА ПРАВО ГОЛОСА».

ГЕЙБ НЬЮЭЛЛ, ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ДИРЕКТОР VALVE.

Одним из главных для широкой аудитории минусов DotA являлась ее зашкаливающая агрессивность по отношению к новичкам. Тот, кто решится выйти на виртуальную арену, не имея в запасе парочку знакомых с игрой друзей, столкнется с массой неприятных «не», будь это непривычный сленг, непонятность всего происходящего на экране или неприветливость многих игроков (прямо пропорциональная количеству ваших смертей). Конечно, существует особая карта для сражений против ИИ (аналог ее появится и в DotA 2), но в настоящем бою все приобретенные таким образом навыки имеют тенденцию разбиваться о суровую стену реальности. Именно поэтому Valve пообещали ввести систему тренеров, которые смогут наблюдать за боями своих подопечных, выдавать ЦУ и всячески помогать им освоиться в мире DotA. И если «красивые глазки» в нашем мире давно не являются весомой мотивацией, то оценки и поощрения лучших тренеров, без сомнения, помогут игрокам справиться с природной ленью. Другой проблемой первой DotA был адекватный подбор противников, хромающий на обе ноги и превратившийся со временем в настоящий кошмар. Конечно, для топовых игроков существуют специальные лиги, которые позволяют отсеять новичков. Но тем, кто все еще находится на десятой ступеньке лестницы до вершины, не всегда нравится играть с теми, кто на двадцатой или еще хуже, у самого подножия: первые обзовут, а на вторых попросту никаких нервов не хватит. Новая система, которая пока находится в разработке, призвана исправить эту ситуацию и обеспечить точность в выборе соперников. Наиболее логичным решением кажется введение уровней или рангов, изменяющихся в зависимости от количества побед и поражений, но что будет в итоге – пока неизвестно.

Наверняка многие слышали о трепетном отношении Valve к своим продуктам, что в равной степени относилось и к поддержке пользователей. Однако теперь издатель собирается не просто обеспечить хороший сервис своему игровому сообществу, но и вывести само понятие «сообщества» на абсолютно другой уровень. Все положительные действия игроков – участие в дискуссиях, написание соответствующих руководств, ценный вклад в развитие игры – будут учитываться и поощряться особыми скидками и титулами. Новая политика будет касаться и «плохих ребят», правда на этот раз в обратную сторону, и кому-то точно не миновать пары штрафов. Стоит упомянуть, что система оплаты еще не была анонсирована, но, по крайней мере, ясно одно – быть хорошим намного выгодней.

Пока до выхода DotA остается еще какое-то время, но бета-тест уже начался. Постепенно в него будут приглашаться все новые игроки, и, кажется, за будущее проекта можно не беспокоиться. А вот судьба некоторых ее последователей теперь под вопросом. ■

■ *Секретные магазины остались в игре вместе с остальным наследием DotA.*

СЕКРЕТ ЛЕДЯНОЙ ЖАБЫ

В данное время над DotA 2 безустанно трудятся около 60 человек, включая IceFrog'а – личность, поистине окутанную завесой тайны. По Интернету ходит множество слухов, включая предположения о том, что он – китаец, афроамериканец или девушка. Но факт остается фактом – на самом деле никто его до сих пор не видел, а Гейб Ньюэлл сообщил, что IceFrog очень застенчив. Как бы то ни было, но игра в скором времени будет завершена, хотя дата релиза была несколько отодвинута: изначально DotA 2 планировалась к запуску в 2011 году (теперь 2012).

Автор:
Сергей Колокольников

TORCHLIGHT 2

ЗАМЕСТИТЕЛЬ ДЬЯВОЛА

- **ЖАНР:** RPG
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Perfect World
- **РАЗРАБОТЧИК:** Runic Games
- **ИНТЕРНЕТ:** torchlight2game.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2011

Успех оригинальной Torchlight в свое время, что называется, взорвал эфир. Ахнули многие: профильная пресса, за короткий срок рассыпавшая перед проектом гору лестных отзывов, игроки, для которых на безрыбье и рак – «Диабла». Но больше всех удивились, кажется, разработчики из Runic Games. Не ожидав такой прыти от собственного детища, они свернули разработку онлайновой RPG по ее мотивам и засучили рукава для работы над сиквелом.

РЫСЬ, АЛХИМИК И ПЛАТЯНОЙ ШКАФ

А теперь внимание: в эфире пятиминутка ликбеза для тех, кто проворонил оригинальный Torchlight. Работая на старой, как бабушкин «Фамиком», механике «закликай всех жителей подземелья до смерти», игра могла похвастаться наличием у героя четырехногого инвентаря с мокрым носом (выбор был невелик – либо рысь, либо волк, но это все же больше, чем в каком-нибудь Fable), доставшейся от Fate рыбалкой, случайно генерирующимися подземельями и весьма оригинальной вселенной, где механические големы отвешивали тумаков ядовитым паукам ростом с теленка. Плюс ко всему, Torchlight обладала совершенно чарующим стилем. В то время, как толпы коллег по цеху диаблоубийц в едином порыве рисовали унылых рогатых демонов и аппетитных дам в бронелифчиках – короче говоря, делали упор на суровый фэнтези-реализм, – Runic Games сработали в карикатурном, немного гипертрофированном ключе и сорвали куш.

Тибериумные поля добрались и до ролевых игр с механическими големами.

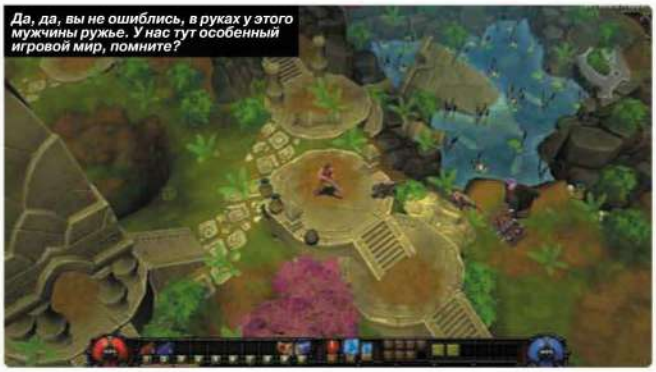
GO, GO, POWER RANGERS!

Знающие люди напоминают, что своим успехом Torchlight во многом обязана подбору кадров – Runic Games следовали заветам героев сериала «Покемон» и, кажется, пробовали «собрать их всех». Под «ними» мы понимаем людей, в разное время покинувших цитадель компании Blizzard, а также тех, кто был с ними тесно связан в рабочем, разумеется, смысле.

Загибайте пальцы, друзья. Макс и Эрик Шефер, ведущие создатели оригинальной Diablo – раз. Билл Роупер, главный продюсер двух частей Сами-Знаете-Какой-RPG, также ответственный за создание Hellgate: London – два. И наконец – коллега Билла по Flaghsip Studios Тревис Балдри, автор пародийного Fate (а ну отгадайте объект для подколов!). Есть, возможно, четвертый, пятый, шестой – и так далее до ста пятидесяти, – но число активных покемонов у тренера, как мы знаем, ограничено.

В общем, команда собралась хоть ку-

www.epidemz.net


Да, да, вы не ошиблись, в руках у этого мужчины ружье. У нас тут особенный игровой мир, помните?

Но даже особенный игровой мир не может обойтись без привычных зомби в компании скелетов.

Среди прочих врагов фигурируют такие вот стальные арабы. Видимо, жители нового континента.

да. Надо – выдаст на-гора удачный сиквел и скрутит «Диабло» в бараний рог. Надо – вылетит в космос и взорвет несущий смерть всему человечеству астероид, вынесет мусор, разгадает все коды Да Винчи и Скайнет перевоспитает.

ЕСЛИ С ДРУГОМ ВЫШЕЛ В ПУТЬ

Первым делом Runic Games обещают довести до ума механизм, ответственный за создание уровней. Локации Tochlight 2 мало того, что будут разнообразнее оригинальных (следуя сюжетной указке, мы не только пройдем сквозь опостылевшие катакомбы с призраками, но и прогуляемся по Эстерианским степям, и также посетим соседний континент Вилдеран), так еще и собираться будут из большего числа «кусочков», так что ваше сырое подземелье будет отличаться от сырого подземелья на компьютере друга примерно так же, как Пизанская башня отличается от Эйфелевой.

Кстати о друзьях. Разработчики прислушались к, в общем-то, очевидным мольбам игроков и готовят режим совместного прохождения. Раздавать тумаки всем коллективом можно будет как по Интернету, так и по локальной сети – весьма редкое в эпоху высокоскоростных подключений и Steam явление. Рукоприкладство в деле борьбы за лут обещают свести к минимуму: мол, на подходе к свежей тушке каждый игрок будет видеть свой список выпавшего добра. Обмен среди членов партии никто запрещать, конечно же, не будет.

Ну и парой строк про игровые классы. Трио из оригинальной игры дали бессрочный отпуск, а на их место пригласили сразу четырех новобранцев. Это Инженер (на ранних этапах разработки ходивший под именем «Railman»), Берсерк, стихийный маг (Embermage) и вооруженный следопыт Outlander. В отличие от первой части, в сиквеле внешность персонажа можно будет настраивать по собственному желанию. В общем, новый Torchlight, как и любое порядочное продолжение, разрабатывается под олимпийским девизом «быстрее, выше, сильнее» – обиженным не уйдет никто! ■

Агрессивные медведи-колдуны это, видимо, такой привет Blizzard с ее добродушными варкрафтовскими пандами.

Спросонья эту картинку запросто можно принять за скриншот из Warcraft.

«СТРУКТУРА ПЕРВОГО TORCHLIGHT НАГОНЯЛА НА ИГРОКОВ КЛАУСТРОФОБИЮ. ПОЭТОМУ МЫ РАБОТАЕМ НАД БОЛЬШИМИ НАЗЕМНЫМИ ЛОКАЦИЯМИ И НЕСКОЛЬКИМИ ГОРОДАМИ»

МАКС ШЕФЕР, CEO RUNIC GAMES

www.epidemz.net

Автор:
Сергей Колокольников

QUANTUM CONUNDRUM

НЕ ТОРТОМ ЕДИНЫМ

- **ЖАНР:** Puzzle/Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Square Enix
- **РАЗРАБОТЧИК:** Airtight Games
- **ИНТЕРНЕТ:** quantumconundrum.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 1 квартал 2012

Не успела Quantum Conundrum как следует показаться публике, а профильная пресса уже облепила ее ярлыками вроде «Portal без компанейского куба», «Portal без торта», ну или на худой конец «Portal без говорящих турелей». Просим сохранять спокойствие и не поддаваться на провокации – присмотревшись внимательнее, дорогая редакция поняла: с хитом от Valve новую головоломку роднят разве что жанр и… одна ключевая фигура.

КИМ ПЯТЬ-С-ПЛЮСОМ

Имя ей Ким Свифт. Годами ранее девушка стояла во главе группы студентов, создавших Narbacular Drop – игру, в которой Принцесса Без-Колен (так и зовут – No-Knees) сматывалась из демонического подземелья при помощи порталов. Головоломка так понравилась Гейбу Ньюэллу, что вчерашних выпускников DigiPen (американский колледж с акцентом на разработку компьютерных игр) тотчас включили в состав Valve, и все завертелось.

Под неусыпным взором портретов Гордона Фримена, команда сказала «прощай» дефективной аристократке и создала продолжение сугубо идейное, нынешним игрокам знакомое как Portal. Ким приложила руку к дилогии Left 4 Dead и приступила к работе над Portal 2, как вдруг оставила родину мягких хэдкрабов, собрала вещи и двинула к Airtight Games. Чем спортсменку и комсомолку привлекли разработчики откровенно не первой лиги, общественность сказать затрудняется. Но судя по тому, что Свифт «не смогла устоять от предложения», без лошадиных голов в ее постели дело, скорее всего, не обошлось.

К Dark Void (качество которого никак не вяжется со слухами об экранизации с Брэдом Питтом – игра получилась откровенно посредственной) девушка отношения не имела, и у заинтересованной публики возникли вопросы – мол, зачем же? Карты были раскрыты в конце августа – Ким снова бросает вызов ньютоновским устоям.

КВАНТОВЫЕ СКАЧКИ

Главный герой Quantum Conundrum – безымянный мальчик, сосланный родителями в дом эксцентричного дяди-изобретателя. Чудаковатый родственник, будучи самых честных правил, то ли не в шутку занемог, то ли еще что – вдруг исчез, оставив дорогому племяннику хитроумную перчатку и, очевидно, просьбу о помощи.

Наручный прибор зовется ISD – Interdimensional Shift Device (буквально – «Устройство Переключения Измерений»), и на нем, как нетрудно догадаться, завязана вся игровая механика. Перчатка делает ровно то, что предписано названием, но распускать фантазию не

*В правой части экрана – **ДОЛЛИ** (Dynamic Object Linear Ligation Interface), местный аналог ГЛэДОС. Особый навык – клонирование неорганических объектов.*

www.epidemz.net

С вами программа «Квартирный вопрос», и сегодня мы с помощью переключателя измерений превратим это викторианское поместье в...

... уютный дом с мягкими стенами.

«ИНДУСТРИИ НУЖНЫ ИГРЫ ДЛЯ ВСЕХ. ЧТОБЫ НРАВИЛИСЬ ДЕТЯМ. ЧТОБЫ НРАВИЛИСЬ ФАНАТАМ ШУТЕРОВ. ЧТОБЫ НРАВИЛИСЬ ИХ ДЕВУШКАМ. ЧТО-ТО ТАКОЕ Я НАДЕЮСЬ СДЕЛАТЬ».

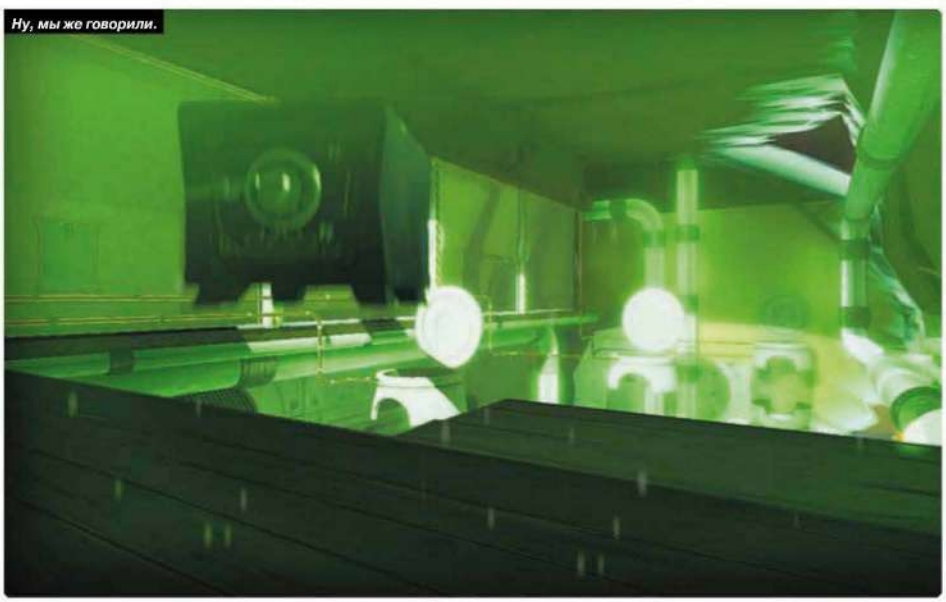
КИМ СВИФТ, РАЗРАБОТЧИК

стоит, никто не отправит вас в мир гигантских насекомых, говорящих скал или еще каких-нибудь робогейш. Но в измерения с измененной физикой – пожалуйста. Миры переключаются как каналы на телевизоре, без дозагрузок и пауз. Первый из продемонстрированных – царство практически нулевого веса. Щелчок невидимой кнопки – и стены тотчас приобретают тошнотворно розовый цвет, дядюшка с портрета на стене вдруг предстает в костюме пушистого кролика, а тяжелое кресло, переставив которое мы сможем преодолеть препятствие, становится легким как пушинка. Следующий мир погружает нас в киношное slo-mo: все брошенные здесь объекты словно проходят кастинг для известных фильмов Тимура Бекмамбетова и падают вниз нарочито медленно. Третий мир инвертирует гравитацию (пол станет потолком и наоборот), и наконец четвертый Airtight Games до сих пор держат в строжайшем секрете.

Остальные скриншоты демонстрируют сейфы, сейфы и ничего, кроме сейфов.

ТОРТ?

Читатель, должно быть, представил уже с десяток головоломок, для решения которых герой будет не только скакать из одного мира в другой, но и комбинировать их свойства. Мы почти уверены – большая часть этих идей так или иначе появится в игре, ведь, судя по специально собранной для GamesCom 2011 версии, Airtight Games активно используют все заявленные слагаемые. Помимо описанной выше перестановки кресел, была показана ситуация, когда герой переключался на «облегченное» измерение, швырял сейф в толстенное стекло и, пока тот летел, переходил в обычный мир, где вновь обретший свой вес предмет со всего маху врезался и разбивал злосчастную преграду. Финальная версия обещает порадовать в разы менее очевидными и куда более комплексными головоломками. Остается непонятным, что там у Quantum Conundrum в плане юмора. Понятно, конечно, что головоломки в целом это не скетчи «Монти Пайтон», но тот же Portal приучил нас: эксперименты с физикой должны сопровождаться шутками, иначе все будет не так интересно. Надеемся, умница Ким это понимает. ■


Ну, мы же говорили.

www.epidemz.net

ПОХОЖЕ НА: Коллапс: Ярость, Gears of War
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный, многопользовательский

Автор:
Кирилл Перевозчиков

WARHAMMER 40K: SPACE MARINE

УМЕРЕТЬ ЗА ИМПЕРАТОРА

- **ЖАНР:** Third-Person Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** THQ
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Акелла
- **РАЗРАБОТЧИК:** Relic
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** выше среднего, видеокарта уровня GeForce GTS 250
- **ИНТЕРНЕТ:** spacemarine.com

www.epidemz.net

Большую часть экранного времени WH40k Space Marine космодесантник капитан Титус проводит за простым, но крайне интересным занятием: он врезается в толпу орков всей тяжестью своей полуторатонной брони и, размахивая гибридом меча и бензопилы, режет уродцев на мелкие кусочки.

Для RTS-специалистов из Relic Entertainment новый Space Marine – не первый опыт работы в экшен-жанре. В 2006 году на Xbox 360 вышел их Outfit – странный гибрид экшена и стратегии, который западные критики окрестили как «RTS Lite». Получив неоднозначные оценки прессы, Relic решили плотнее заняться тем, что у них получалось лучше всего – стратегиями в реальном времени. За пять последующих лет вышли два аддона к Warhammer 40k: Dawn of War, многомиллионная Company of Heroes и, наконец, полноценное продолжение Dawn of War 2 с аддонами Chaos Rising и Retribution. Тем временем Warhammer 40k: Space Marine делали в австралийском филиале THQ – об этом свидетельствовало утекшее в Сеть девятиминутное геймплейное видео. И только годом позже было объявлено, что разработка игры полностью передана в руки Relic Entertainment.

TABULA RASA

«Мы начали практически с нуля, – говорит продюсер игры Энди Лэнг (Andrew Lang). – Все, что вы могли видеть в том утекшем видео, было переделано». Relic добавили в игру орков (изначально там были только космодесантники Хаоса), а также объявили о выходе WH40k: Space Marine на PC. «Орки отлично контрастируют с космодесантниками, – объясняет Лэнг. – К тому же их всегда очень много, а мы хотели сделать игру как можно более масштабной».

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★ 7.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★ 8.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★ 8.0

+ Отличная боевая система, умело комбинирующая огнестрельный и рукопашный бой, безупречная работа со вселенной и сеттингом.

– Засилье повторяющихся локаций и коридоров, невысокая продолжительность однопользовательской кампании.

УДАЧНЫЙ ОПЫТ RELIC В ЖАНРЕ ЭКШЕНОВ ОТ ТРЕТЬЕГО ЛИЦА – И ОБЯЗАТЕЛЬНАЯ ПОКУПКА ДЛЯ ВСЕХ ФАНАТОВ WARHAMMER 40K.

7.5

хорошо

ПОЧЕМУ ГЛАВНЫЙ ОРК, ПОХОЖИЙ НА СМЕСЬ ДИНОЗАВРА С ЭКСКАВАТОРОМ, ВЫЖИВАЕТ ПОСЛЕ СХВАТКИ С АДЕПТОМ ХАОСА?

МРАЧНЫЙ КОСМОС

Действие WH40k: Space Marine разворачивается в Мрачном Будущем, где идет постоянная война между людьми, орками и другими инопланетными расами. Люди, что характерно, тоже раскололись на несколько группировок – главная называется Империум, это огромное государство, построенное на религиозном поклонении Богу-Императору. Против них (правда, не слишком открыто, ввиду своей малочисленности) выступают силы Хаоса – космодесантники-еретики, местная темная сторона Силы. А где-то на периферии свои интересы отстаивают и другие расы – в частности, космические орки, которым просто очень нравится все ломать и захватывать (а еще они размножаются почкованием – подробнее о тонкостях вселенной см. соответствующую врезку).
Мы выступаем в роли капитана Титуса, отправленного на планету-завод

Боевая система в игре просто великолепная.

РОССИЙСКОЕ ИЗДАНИЕ

Русской версией игры заведует компания «Акелла» – и она подготовила неплохой набор изданий, а также полностью перевела игру на русский язык (о качестве перевода см. нашу рубрику «Российские локализации» в следующем номере). В наличии классический «джевел» за 400-500 рублей и полномасштабное коллекционное издание – с футболкой, «печатью чистоты», артбуком и обязательным набором мелких бонусов.

www.epidemz.net

ДЖЕТПАК: ИНСТРУКЦИЯ ПО ПРИМЕНЕНИЮ

Найдите джетпак. Убедитесь, что это джетпак.

Зажмите «пробел» и взлетите в небеса. Хорошенько прицельтесь.

Размажьте инопланетных ублюдков всей тяжестью своего бронескафандра. Победа!

Гайа, на которую в спешном порядке десантируются войска орков. Наша задача – помешать оркам захватить самое ценное, что имеется на планете, – огромных роботов-титанов. Продержаться нужно до прибытия Освободительного флота, который уже в пути, – но скоро выясняется, что планета-кузница не так проста, как кажется на первый взгляд, и что именно там проводит свои опасные эксперименты Инквизиция.

СВЯЩЕННАЯ ЯРОСТЬ

Но поначалу ничто не должно отвлекать от методичного шинкования орков всех видов и размеров. В смысле игровой механики Space Marine прост до элегантности: правая кнопка отвечает за удары мечом (энергетической секирой/гигантским молотом), левая – за стрельбу из болтера или другого оружия (всего можно носить четыре пушки за раз). Никаких укрытий, никакой регенерации здоровья. Восстанавливается только щит – а потерянные очки жизни получаются за эффектные расправы над зеленозадыми орками. Нажав на «F», мерзавца можно оглушить, после чего провести показательную казнь, за которую отвечает кнопка «E». Также с каждым успешным ударом ваш космодесантник накапливает счетчик «Ярости», активировав которую (делается это кнопкой «T»), можно получить временное увеличение боевых характеристик и заметный прирост здоровья. На словах это может звучать обыденно, но на самом деле Relic соорудили очень эффективную и эффектную боевую систему – нарезать орков на мелкие кусочки никогда не надоедает, каждая битва немного отличается от предыдущей – здесь вступает в игру грамотный геймдизайн, совсем неожиданный для авторов стратегических игр.

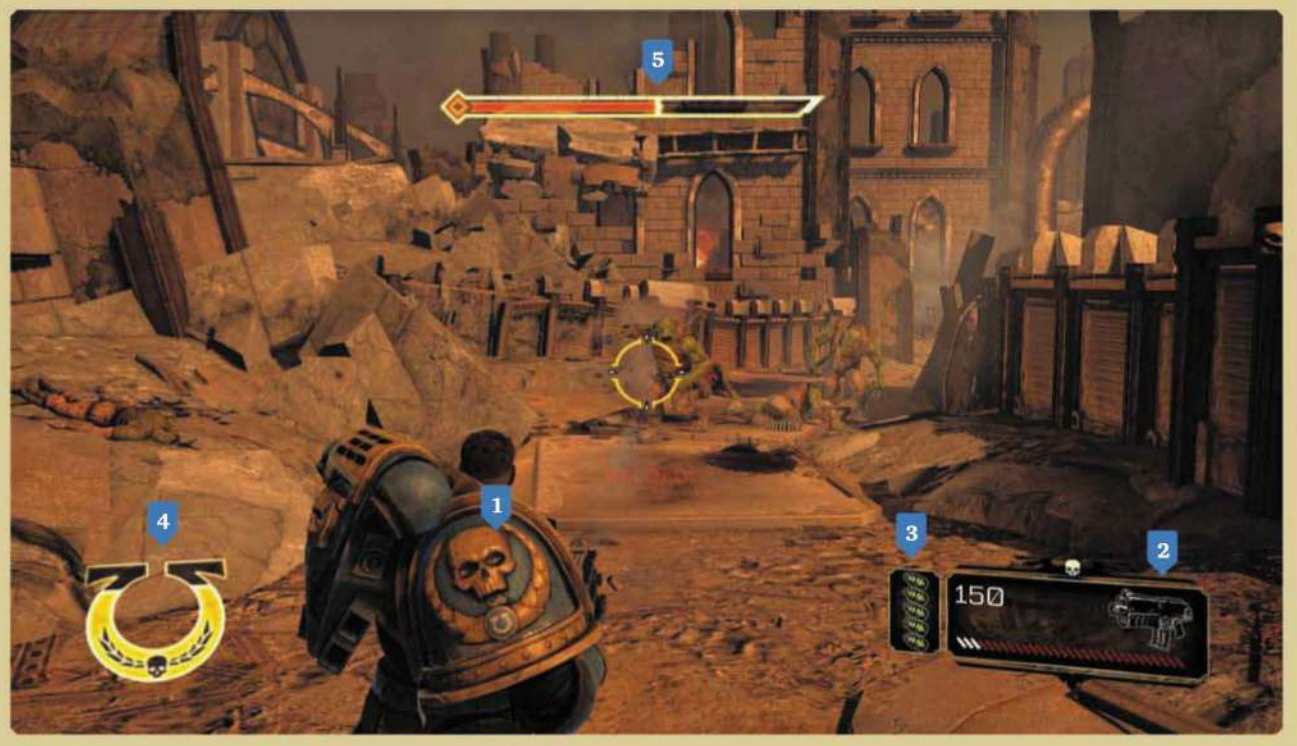
Тот самый Титан. На нем даже дадут покататься.

В западной версии игры космодесантники общаются между собой исключительно с британским акцентом.

Пейзажи иногда приятно удивляют.

www.epidemz.net

КАК УСТРОЕН WH40K: SPACE MARINE



1 Капитан Титус относится к ордену Ультрамаринов – он чаще всего упоминается в произведениях вселенной WH40k.

2 Болтер хорош на средних дистанциях, но довольно быстро заканчиваются патроны, и приходится перезаряжаться.

3 Гранаты обладают неплохой эффективностью, но использовать их или нет – решать вам.

4 Ярость накапливается по мере убийств все большего количества орков.

5 Линейка здоровья в игре вписана в линейку щита. Здоровье не восстанавливается, а вот щит – регенерируется со временем.

«Умри, инопланетная сволочь!» – пафосно констатируют главные герои.

Relic постоянно меняют какие-то переменные: вот в игру добавляется новый тип врагов, которых нужно взрывать на расстоянии, иначе до свидания. Вот Титус подбирает очередной апгрейд и в игру добавляется slo-mo – не сказать чтобы страшно полезная штука, но против орков-снайперов работает отлично. Примерно раз в 20 минут игра обязательно выдает какое-нибудь приятное улучшение: новую пушку, новую способность или даже изумительный джетпак, который полностью меняет привычный геймплей. Ваш космодесантник взмывает в небеса и обрушивает на нечастных орков всю тяжесть своего боевого молота.

МОЛОТ ВОЙНЫ

Кстати, вариантов оружия ближнего боя всего три, но отличаются они довольно радикально: пиломеч предназначен для быстрых выпадов, резких ударов и частых перекатов, силовой топор – вещь более сбалансированная, но проигрывает по скорости и, наконец, огромный молот блокирует возможность носить с собой тяжелое вооружение, довольно неповоротлив, но обладает прямо-таки убийственной мощью – которая как раз понадобится, когда на сцену выйдут силы Хаоса.

Не будем портить вам удовольствие описанием одного-единственного сюжетного поворота – скажем только, что он угадывается сильно заранее и ничего примечательного в себе не содержит. В смысле истории Warhammer 40k: Space Marine напоминает скорее книгу, вышедшую под брендом WH40k, – и это комплимент. Несмотря на простоту сюжета, здесь невероятно аутентично проработана вселенная – видно, что в Relic работают настоящие фанаты, для которых важно не упустить даже малейшую подробность. Почему космодесантники не пользуются укрытиями? – Слишком унизительно. Почему

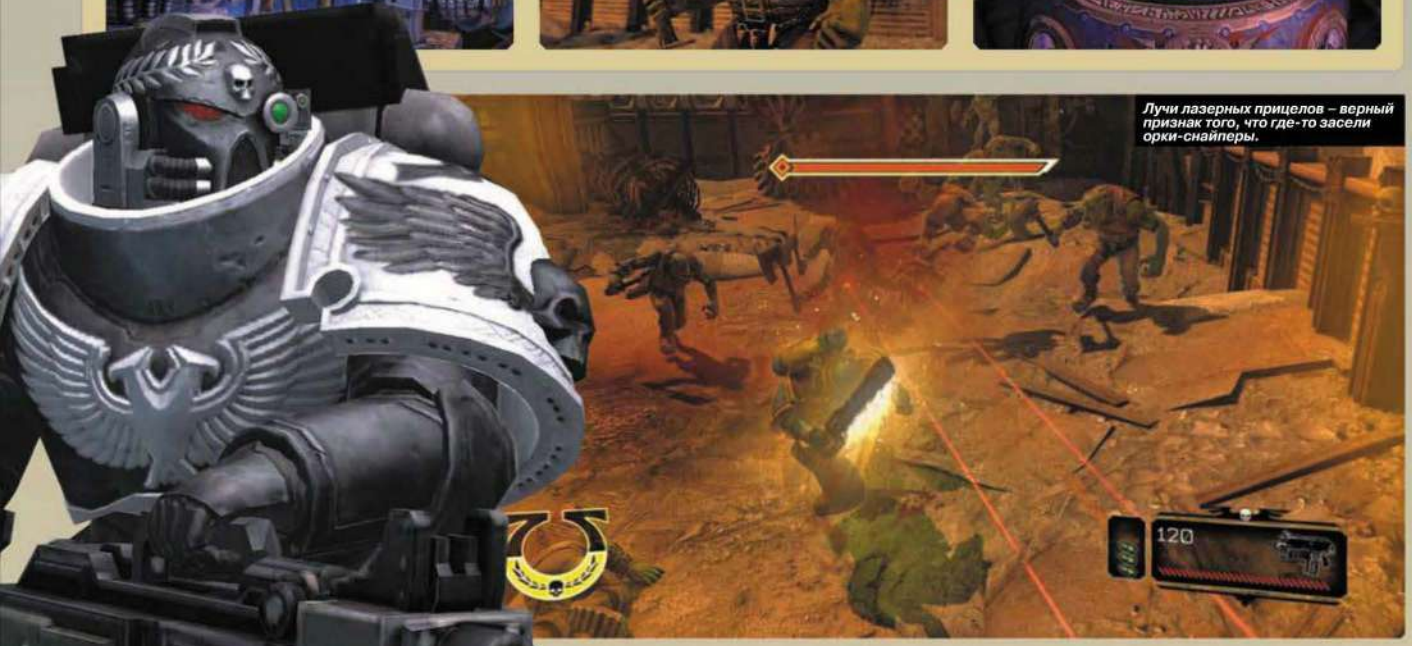
www.epidemz.net

СТОРОНЫ КОНФЛИКТА

КОСМОДЕСАНТНИКИ – генетически модифицированные «суперсолдаты», созданные Императором для завоевания Галактики и защиты человеческой расы. Их тела были подвержены специальным мутациям, чтобы сделать солдатов выносливее, сильнее и быстрее (у некоторых орденов еще и выросли дополнительные, эээ, аксессуары). Космодесантники (или спейсмарины) разделяются на ордены, самый известный из которых, Ультрамарины, и представлен в игре.

ОРКИ – зубастые гуманоиды с зеленой кожей и тягой к немотивированному насилию. Орки живут ради войны – в том числе и между собой – обладают высокой приспосабливаемостью практически к любым условиям, базовыми технологическими познаниями (их машины сделаны в основном из разного космического мусора) и необычной физиологией. Орки не способны испытывать чувства страха, а размножаются они с помощью спор.

ХАОС – потусторонняя сила, возникшая в гиперпространстве. Демоны Хаоса миллиарды лет дремали в варп-пространстве, ожидая, пока люди изобретут способ использовать варп для своих целей (а именно – гиперпространственных путешествий). Демоны Хаоса не могут долго находиться в реальном мире, поэтому для осуществления своих целей им требуются приспешники – и таковыми стали сначала секты, поклоняющиеся Хаосу, а затем и целые корпуса космодесантников.



Лучи лазерных прицелов – верный признак того, что где-то засели орки-снайперы.

главный орк, похожий на смесь динозавра с экскаватором, выживает после схватки с адептом Хаоса? – Особенности метаболизма. Маленькие кусочки сюжета также подаются в аудиодневниках, разбросанных в укромных местах уровней, – и несмотря на то, что действительно полезными для истории оказываются только записки инквизитора Дрогана, их все равно хочется собрать абсолютно все.

ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ?

Жаль только, что заканчивается однопользовательская кампания довольно стремительно: всего шесть часов, слегка смазанная финальная битва и стилистически выверенная концовка – вот и все, что предлагает WH40k: Space Marine. И эти шесть часов вы проведете по большей части в одинаковых коридорах заводов (с дизайном уровней, конечно, случаются некоторые просветления – например, сражение на несущемся с огромной скоростью поезде), истребляя в целом одинаковые орды орков (к которым ближе к концу присоединятся несколько видов при-

www.epidemz.net

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Канадцы из Relic известны прежде всего стратегиями в реальном времени – среди них Company of Heroes, Homefront, Impossible Creatures и, конечно же, два выпуска Warhammer 40k: Dawn of War и 5 аддонов к ним.

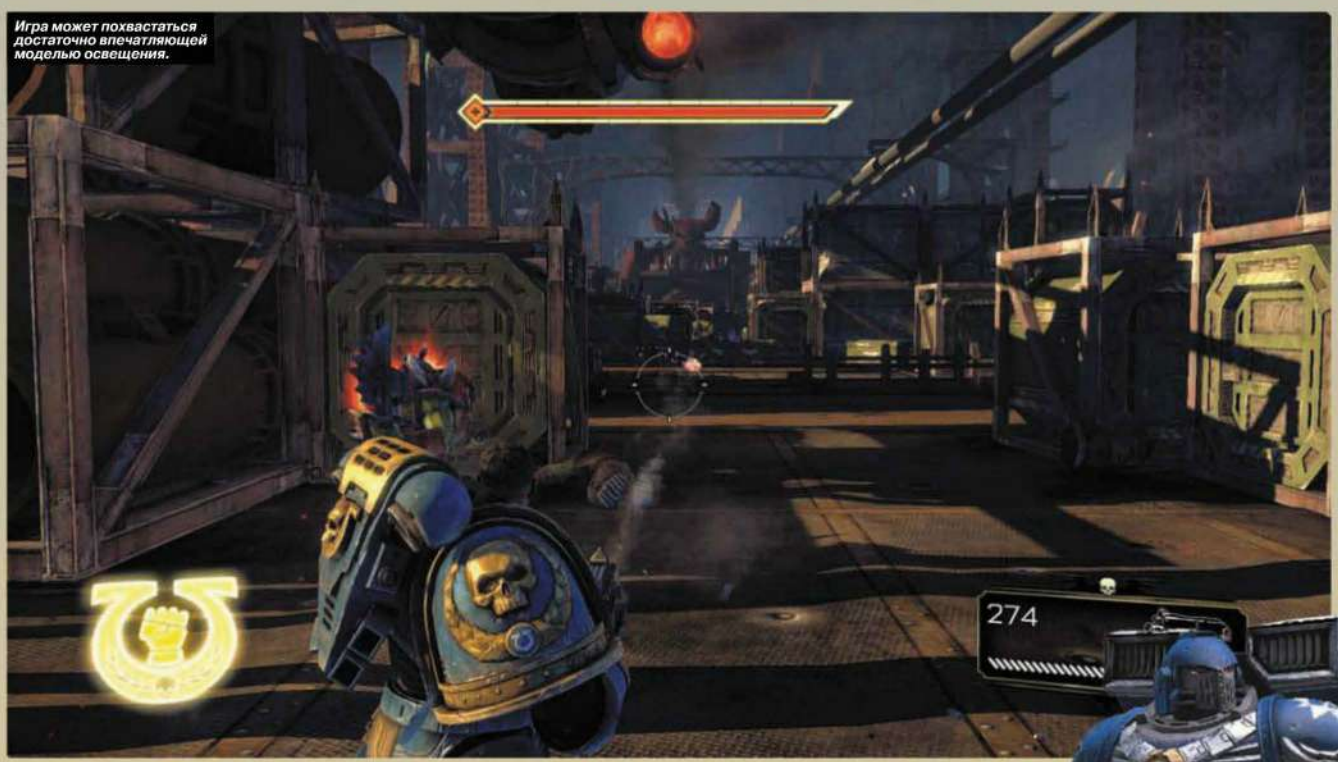
служников Хаоса). К счастью, в игре есть еще и крайне любопытный многопользовательский режим – с набором опыта, широкими возможностями кастомизации облика вашего космодесантника и двумя классическими режимами: командным дефматчем и захватом точек. Здесь у каждой стороны есть по три класса, а также присутствует интересная возможность скопировать набор снаряжения вашего

НАРЕЗАТЬ ОРКОВ НА МЕЛКИЕ КУСОЧКИ НИКОГДА НЕ НАДОЕДАЕТ.

убийцы и попробовать разные комбинации в деле. Мы, скорее всего, еще вернемся к вопросу мультиплеера в WH40k в одном из следующих номеров. А пока приходится ждать обещанный бесплатный DLC, добавляющий в игру кооперативный режим (когда вы будете читать эти строки, соответствующий патч уже наверняка появится в Сети). По непонятным до конца причинам Relic решили не включать его в релизную версию – возможно, банально не успели довести до ума. И это обидно – будь в игре еще и кооператив, она получила бы наш сверкающий «золотой кулер» без каких-либо дополнительных вопросов. Ну а пока – смело прибавляйте к оценке полбалла, если вы, как и мы, питаете нежные чувства к вселенной Warhammer 40 000. ■

УПРАВЛЕНИЕ НА PC

Wh40k: Space Marine – один из немногих ПК-слэшеров, который не умоляет вас подключить геймпад. Конечно, поддержка его в игре имеется, но у нас не было ни единого повода ей воспользоваться: игра превосходно управляется с помощью мыши и клавиатуры.



Игра может похвастаться достаточно впечатляющей моделью освещения.

PC-ВЕРСИЯ

Помня о Relic в роли разработчика, о качестве PC-версии можно было не волноваться – и она действительно удалась на славу. Модели орков и космодесантников выглядят детализированнее, чем на консолях, игра поддерживает все возможности системы Steam (включая хранение сохранений на сервере и «достижения»), управление очень удобно. Онлайн-функционал, возможно, технически немного уступает консольным версиям – иногда найти подходящий матч в мультиплеере бывает сложновато. Но в остальном это почти безупречная ПК-версия, все бы так делали.

Мануфакториум – один из многочисленных заводов планеты-кузницы.

www.epidemz.net

ПОХОЖЕ НА: Orchestra: Ostfront 41-45, Brothers in Arms
РЕЖИМЫ ИГРЫ: мультиплеер до 64 человек

Автор: Артур Морозов

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

RED ORCHESTRA 2: ГЕРОИ СТАЛИНГРАДА

ЗА ВОЛГОЙ ДЛЯ НАС ЗЕМЛИ НЕТ

ЖАНР: FPS
ИЗДАТЕЛЬ: Tripwire Interactive
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С-СофтКлаб
РАЗРАБОТЧИК: Tripwire Interactive
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: средние, видеокарта уровня GeForce GTX 260 или Radeon HD 5750
ИНТЕРНЕТ: gerojistalingrada.ru

Для жителей Сталинграда 23 августа 1942 года стало незабываемым днем. Образцовый город со знаменитыми садами и белыми высотными зданиями, которыми так гордились горожане, превратился в пылающий ад. Несколько сотен самолетов Люфтваффе подвергли массированной бомбардировке не только промышленные объекты, но всю территорию города, не исключая жилые кварталы. На деревянные дома юго-западной окраины обрушился град зажигательных бомб, этот район выгорел дотла. Коробки многоэтажек, расположенные ближе к Волге, устояли, но перекрытия внутри обрушились. Здания в центре города либо рухнули, либо были объяты огнем. Тысячи людей оказались заживо погребены под развалинами. Сталин пришел в ярость, узнав о том, что немцы вышли к Волге. Сталинград был ключевым звеном в обороне СССР, взятие города открывало Гитлеру прямую дорогу к нефти Кавказа, в которой так нуждались войска вермахта. Поэтому город было приказано защищать до последнего. «Превратим каждый район, каждый квартал, каждый дом в неприступную крепость!» – под таким девизом происходила оборона населенного пункта, к исходу августа превратившегося в море огня, пыли и дымящихся руин.

Один немецкий офицер, служивший в Сталинграде, писал домой: «Воздух наполнен адским воем пикирующих бомбардировщиков. Прибавьте к этому еще грохот зениток, лязг танковых гусениц, перестук пулеметов и вы получите примерную картину мира, в котором я живу».

Для убедительности девиз был подкреплен приказом № 227, более известным как приказ «Ни шагу назад!» – в соответствии с ним отступающие без распоряжения командования солдаты и офицеры незамедлительно подлежали расстрелу (в этих целях в состав армий были введены специальные заградительные отряды). Впрочем, самовольное отступление советских солдат было редкостью – обыкновенно красноармейцы намертво вгрызались в свои позиции, сражаясь до последнего патрона, до последнего оставшегося в живых человека. Реалии тех кровавых упорных боев, проходивших в городе и его окрестностях с июля 1942 по февраль 1943 годов, попыталась воссоздать Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad – и справилась с этим, насколько можно судить с позиций человека, в Сталинградской битве участия лично не принимавшего, на недосягаемом ранее уровне реализма.

www.epidemz.net

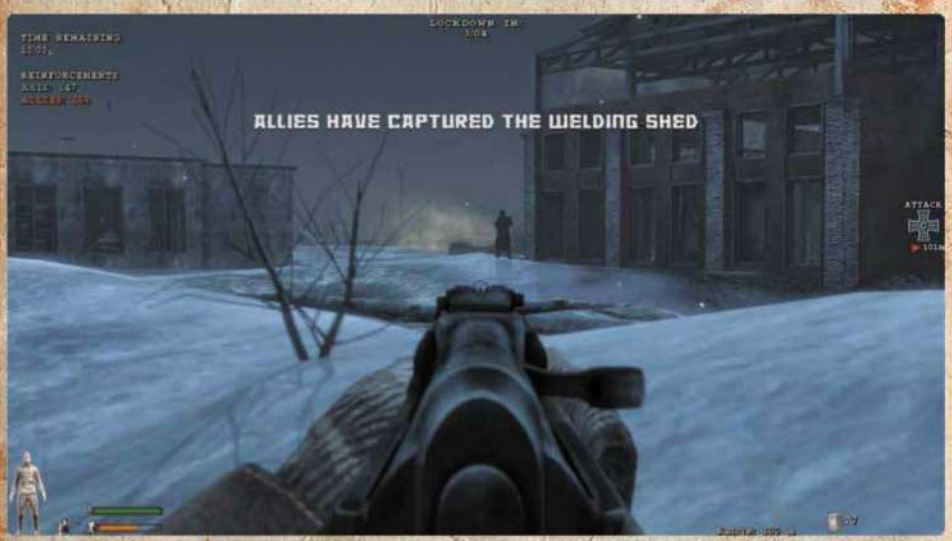
«Бои велись в полуразрушенных, полузасыпанных комнатах и коридорах многоквартирных домов, где еще можно было увидеть вазу с цветами или раскрытую тетрадь с домашним заданием, оставленную ребенком на столе», военный корреспондент Василий Гроссман

«С 6-Й АРМИЕЙ Я МОГУ ШТУРМОВАТЬ НЕБЕСА»

АДОЛЬФ ГИТЛЕР

Игра не делает попыток дать собственную оценку событиям тех лет – для нее героями одинаково являются и та, и другая стороны, обе проявившие в сражениях нечеловеческую отвагу и выносливость. Правда, то, что из двух одиночных кампаний сначала доступна только одна, за немцев, несколько обескураживает. Но потом, когда выясняется, что она представляет собой нечто вроде расширенного обучающего режима, с этим смиряешься. Впрочем, и открывающуюся после прохождения кампанию за русских «кампанией» в привычном смысле слова назвать сложно – непродолжительные ролики кратко информируют об изменении ситуации на фронтах и перебрасывают игрока из одной миссии в другую, связанные между собой лишь хронологией реальных боев. Сами миссии – это сражения на мультиплеерных картах, живых людей в которых заменяют боты, хотя их поведение сильно отличается от того, с чем игроку предстоит столкнуться в онлайне, прохождение сингла все же имеет несомненную практическую ценность: здесь научат не только стрелять из виртуальных ружья и автомата (что, откровенно говоря, каждый из нас умеет с детства), но и объяснят гораздо более тонкие механизмы управления танком и принципы командования, необходимые, чтобы руководить отрядом.

Карты, на которых происходят бои, отличаются большими размерами и с фотографической точностью воссоздают места реальных сражений.



«Враг невидим. Засады в подвалах, развалинах домов, руинах заводов приводят к большим потерям в наших частях», – генерал Карл Штрекер.

Моя Сталинградская битва началась на подступах к северным, промышленным районам города, названного именем советского вождя: вместе с группой немецкой пехоты из 6-й армии генерала фон Паулюса мы штурмовали укрепленные позиции русских в деревне Спартановка. В реальности за два дня ожесточенных боев защитники поселка уничтожили здесь 83 танка, 15 грузовиков и 14 самолетов. Масштаб виртуальных потерь был ощутимо меньше: самолеты и грузовики в игре отсутствуют, поддержки танков в этой миссии нет, а вот пехота гибла в огромных количествах: засевшие в полуразрушенной церкви красноармейцы пулеметным огнем выкашивали десятки немецких солдат и офицеров, которые через несколько секунд возрождались в полутораста метрах южнее, чтобы снова быть убитыми в безуспешных попытках взять православную крепость.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	9.0
ГРАФИКА	7.5
ЗВУК И МУЗЫКА	8.5
СТАБИЛЬНОСТЬ	6.0

Умная и удобная система укрытий, подавления огнем, командования отрядом и управления танком. Потрясающий реализм и внимание к деталям.

Отсутствие разрушаемости окружения, некоторые проблемы с серверами, малое количество режимов игры. Недостает огнеметов, которые активно применялись во время Сталинградской битвы.

ВЫЙДИ ИГРА ЛЕТ НА ШЕСТЬДЕСЯТ РАНЬШЕ, ЕЕ СОЗДАТЕЛЕЙ НАГРАДИЛИ БЫ СТАЛИНСКОЙ ПРЕМИЕЙ.

8.0

очень хорошо

www.epidemz.net

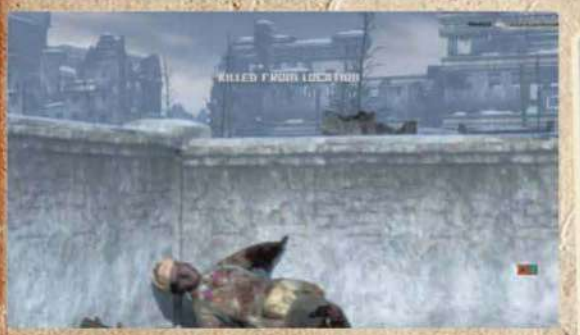
Первое время я погибал с частотой около трех раз в минуту, на себе ощутив высочайшую смертность германских войск в те роковые дни. Смерть приходила неизвестно откуда – я не успевал замечать ни выстрелов, ни сразивших меня пуль, ни солдат противника. Это казалось чем-то мистическим. Осознав свою полную беспомощность, я оставил всякие попытки отстреливаться и плюхнулся в глубокую воронку от разорвавшегося артиллерийского снаряда, и стал передвигаться ползком. Тем, кто в игре следовал подобной тактике, удавалось прожить немногим дольше. Подобравшись к деревянным, но неожиданно прочным (они выдерживали даже прямое попадание артиллерии) деревенским домам, я и еще несколько удачливых немцев приступили к подавлению огневой точки врага, поливая церковь очередями из автоматов и отправляя на тот свет ее защитников прицельным винтовочным огнем (укрывшийся за одним забором со мной вермахтовец, до этого четырежды нелепо погибавший в оврагах, оказался на удивление отличным стрелком). Подавление происходило так: для солдат противника, ослепленных нашим огнем, окружающий мир представал в расплывчатых, «замыленных» очертаниях, и таким образом ответное ведение стрельбы становилось для них делом весьма затруднительным. Это позволило оставшейся части нашего отряда, в очередной раз воскресшего в другом конце поселка, с относительно невеликими потерями миновать наиболее простреливаемый участок поля и приступить к штурму церкви. Отчаянной штыковой атаке предшествовало забрасывание вражеских пулеметных гнезд гранатами, после чего с обороняющимися было покончено в течение нескольких минут. У русских оставалось совсем немного солдат, атаки которых не составило труда отбить. Спартановка была взята.

«РУССКИЕ – ЭТО НЕ ЛЮДИ, А КАКИЕ-ТО ЖЕЛЕЗНЫЕ СУЩЕСТВА. ОНИ НИКОГДА НЕ УСТАЮТ И НЕ БОЯТСЯ ОГНЯ».

ИЗ ДНЕВНИКА НЕМЕЦКОГО КАПИТАНА

При включении опции War Movie, имитирующей киносъемку военных лет, борьба режимов кажется почти документальными кадрами.

Подавление огнем, которое преподносится как одно из важных нововведений Battlefield3, уже вовсю используется в Red Orchestra 2, серьезно влияет на тактику ведения боев.



Чаще всего смерть в Red Orchestra 2 приходит с одним выстрелом. Однако в зависимости от тяжести ранения она не всегда наступает сразу. К тому же если рана не очень серьезна, можно успеть ее перевязать, правда, сделать это в условиях боя довольно сложно.

Следующей целью фашистских агрессоров (теперь я сражался на стороне русских) стал Сталинградский элеватор ниже по течению Волги. Огромное возвышающееся над городом зернохранилище было превращено Красной Армией в первоклассную неприступную крепость. Однако быстрое продвижение немецких танковых корпусов отрезало ее от основных частей, и она оказалась со всех сторон окружена врагом. Над элеватором нависли бомбардировщики врага, минометы и артиллерия густым огневым валом накрыли здание. От разрывов бомб и снарядов лопался бетон, горело зерно; от пыли и дыма тяжело было дышать. Но это не поколебало боевой дух обороняющихся: противотанковые ружья прекрасно пробивали броню немецкой техники, и я лично подбил один или два «Тигра». Мы старались не позволить врагу ворваться в здание, но иногда отдельным группам штурмовиков это удавалось, и тогда внутри начинались ожесточенные перестрелки; огонь бывал столь силен, что приходилось стрелять вслепую, не поднимая головы из укрытия. Точность такого огня оставляла желать лучшего. Смертельно раненые, наши бойцы, успевали за секунды до гибели прикончить еще одного-двух противников, швырнув в их сторону одну или сразу несколько гранат, и столь беспримерный героизм воодушевлял нас на новые яростные контратаки.

«БОИ ИДУТ В САМОМ ЗЕРНОХРАНИЛИЩЕ. РУССКИЕ ВНУТРИ НЕГО ОБРЕЧЕНЫ. НАШ БАТАЛЬОННЫЙ КОМАНДИР ГОВОРИТ, ЧТО КОМИССАРЫ ПРИКАЗАЛИ ЭТИМ ЛЮДЯМ СРАЖАТЬСЯ В ЭЛЕВАТОРЕ ДО КОНЦА. ЕСЛИ ВСЕ ЗДАНИЯ В СТАЛИНГРАДЕ БУДУТ ОБОРОНЯТЬСЯ КАК ЭТО, НИ ОДИН ИЗ НАШИХ СОЛДАТ НЕ ВЕРНЕТСЯ ДОМОЙ».

ИЗ ДНЕВНИКА НЕМЕЦКОГО ОФИЦЕРА

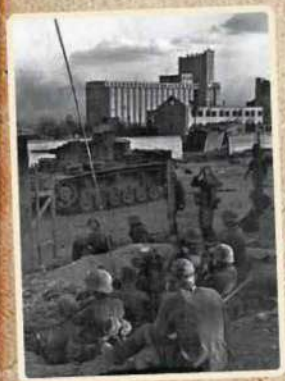
www.epidemz.net

По признанию генерала фон Паулюса, в боях за «Дом Павлова» в Сталинграде немецкая армия потеряла больше солдат, чем при завоевании Франции.

«РУССКИЕ ГОРДИЛИСЬ ТЕМ, ЧТО ЗАЩИЩАЮТ СТАЛИНГРАД. ОНИ ПОНИМАЛИ, ЧТО МЫСЛЕННО С НИМИ СЕЙЧАС ВСЯ СТРАНА. ОДНАКО СОЛДАТЫ НЕ ПИТАЛИ ИЛЛЮЗИЙ, ЗНАЯ, КАКАЯ ОТЧАЯННАЯ БОРЬБА ЖДЕТ ИХ ВПЕРЕДИ. НИ ОДИН КОМАНДИР НЕ ЗАБЫВАЛ, ЧТО ВОЛГА – ЭТО ПОСЛЕДНЯЯ ЛИНИЯ ОБОРОНЫ ПЕРЕД УРАЛОМ».

ЭНТОНИ БИВОР, ВОЕННЫЙ ИСТОРИК

Ожесточенные сражения разворачивались не только на заводах и фабриках (которые даже в условиях военного времени ухитрялись выпускать военную технику, например, танки Т-34, которые сразу же отправлялись в бой), но и за спальные кварталы. В историю вошел четырехэтажный жилой дом в центре Сталинграда, получивший название «Дом Павлова». В реальной истории он был важной точкой в обороне Советской Армии, так как от него шла прямая дорога к реке и к порту, через который велось снабжение войск на западном берегу. Немцы атаковали здание ежедневно, но всякий раз наталкивались на мощное сопротивление: сержант Павлов со своими товарищами встречал их шквальным огнем из подвала, окон и с крыши. Пару раз гитлеровцам удавалось захватить первый этаж дома, и тогда бои продолжались внутри здания (для немцев было загадкой, как у русских получалось снабжать гарнизон на верхних этажах). В Red Orchestra 2 этот эпизод реконструирован с потрясающей точностью: дом и окрестности воссозданы на основе материалов из фотоархивов и карт того времени, битва, как это и происходило в действительности, ведется за каждый клочок земли. Причем, что самое удивительно, совпадает даже численность обороняющихся: в жизни их количество не превышало двадцати-тридцати человек; примерно столько защищают легендарный дом и в игре.



Red Orchestra 2 – игра настолько реалистичная, что в ней даже можно регулировать расположение прицела, настраивая его на ближнюю или дальнюю стрельбу.

В сражениях за дома и подвалы широко использовались ручные гранаты. Русские солдаты прозвали их «карманной артиллерией».

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Изначально Tripwire Interactive появилась как команда энтузиастов, занимавшихся разработкой модов к Unreal Tournament 2004. Посвященный боям времен Второй мировой их мод Red Orchestra: Combined Arms в 2004 году выиграл проводимое компанией Epic Games конкурс Make Something Unreal, заработав авторам коммерческую лицензию на использование движка и деньги, необходимые для создания полноценной игры. Так на свет появилась Red Orchestra: Ostfront 41-45 – хардкорный мультиплеерный FPS про сражения на Восточном фронте, получивший хорошие отзывы в прессе и среди геймеров. Вторая игра команды, кооперативный хоррор-FPS Killing Floor, во многом копировал механику популярного зомби-шутера Left 4 Dead и в целом оказался игрой гораздо менее успешной. Наверное, поэтому студия в итоге решила вернуться к своей излюбленной теме – Второй мировой.

www.epidemz.net

Несмотря на грозный внешний вид, танки – машины уязвимые. Пехота, вооруженная противотанковыми ружьями, может уничтожить их с двух-трех выстрелов; в танковой дуэли иногда достаточно одного меткого попадания из пушки.

«СТАЛИНГРАД ПОГЛОТИЛ ГИТЛЕРОВСКИЕ АРМИИ... ПОЛЬША БЫЛА ЗАВОЕВАНА ЗА 28 ДНЕЙ – ЗА 28 ДНЕЙ В СТАЛИНГРАДЕ НЕМЦЫ СУМЕЛИ ЗАХВАТИТЬ НЕСКОЛЬКО ДОМОВ... ФРАНЦИЯ ПАЛА ЗА 38 ДНЕЙ – В СТАЛИНГРАДЕ ЗА 38 ДНЕЙ НЕМЦАМ УДАЛОСЬ ПЕРЕБРАТЬСЯ С ОДНОЙ СТОРОНЫ УЛИЦЫ НА ДРУГУЮ...»

ИЗ СООБЩЕНИЙ ВВС. ОКТЯБРЬ 1942 ГОДА

Важную роль как среди атакующих, так и среди обороняющихся играют командиры. Они координируют действия подчиненных (используется специальное круговое меню с десятком различных команд), вызывают подкрепления (проще говоря, активируют респаун), запрашивают на позиции противника артиллерийский огонь, предварительно передав по рации координаты (несмотря на то, что разрушаемость окружения в игре по большему счету отсутствует, укрывающиеся в зданиях солдаты при обстреле получают серьезные ранения или даже гибнут). На картах смешанного типа, где в боях помимо пехоты участвуют танки, бронетехника имеет решающее значение. Ее стремительные удары приводят врага в ужас и смятение и позволяют осуществлять быстрый захват позиций; вражеская пехота гибнет под гусеницами, падает, сраженная танковым пулеметом, разрывается на куски от снарядов, выпущенных из пушки (за физику в игре отвечает вечно молодой Unreal Engine 3.0). Внутреннее убранство бронированной машины воссоздано с присущим Red Orchestra 2 вниманием к деталям: четверо человек, составляющих экипаж, занимаются каждый своим делом – один наводит пушку и стреляет, второй ведет пулеметный огонь, третий управляет, четвертый командует; можно испытать себя в роли любого из них, покрутить головой, выглянуть из люка, улучшив обзор, но рискуя получить пулю в голову. В Red Orchestra 2 могло бы вообще не быть пехоты, а только танки – и она оказалась бы отличным танковым симулятором; но здесь есть и то, и другое, и поэтому игра с успехом выступает сразу в двух смежных жанрах.

Для Red Orchestra 2 слова «командная игра» – не пустой звук. Координировать свои действия с однополчанами здесь является необходимым условием победы.

Red Orchestra2 стремится быть максимально современной – здесь есть обязательная система опыта: чем чаще выбираешь ту или иную профессию и используешь то или иное оружие, тем лучше в конце концов начинаешь с ним обращаться.

Red Orchestra – бескомпромиссно реалистичная и практически бесконечная игра про войну. Можно вспомнить сражение за центральную железнодорожную станцию Сталинграда, которая, согласно историческим источникам, за пять дней пятнадцать раз переходила из рук в руки, пока окончательно не превратилась в руины. Или битву на заснеженной фабрике «Красный Октябрь» с ее пустынными ангарами и бескрайними сугробами, представляющую собой рай для снайпера... Но по большому счету человеку, интересующемуся историей Великой Отечественной войны, достаточно показать любую карту из представленных в Red Orchestra 2 – и он мгновенно проникнется духом этой необыкновенно реалистичной и достоверной игры. И пусть все задания сводятся к одному (захвату и удержанию ключевых точек), а сложность близка к тому, чтобы назвать ее заоблачной, все это, в конечном счете, не имеет значения: советский солдат ведь не жаловался на однообразие воинской жизни и уж точно не пасовал перед трудностями. ■

Респаун происходит не только в строго отведенных для этого местах, но и, например, рядом с командиром взвода – по выбору игрока.

Если нажать кнопку перезарядки, когда обойма еще не до конца опустела, боец не заменит весь магазин, а вставит только недостающие патроны.

www.epidemz.net

www.epidemz.net

ПОХОЖЕ НА: Pro Evolution Soccer 2011, FIFA 12
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный, многопользовательский на 2-4 игрока

Автор: Степан Рвач

В FIFA 12 выход команд на поле выглядит все же зрелищнее.

PRO EVOLUTION SOCCER 2012

НЕОБЯЗАТЕЛЬНЫЙ ВЫПУСК ХОРОШЕГО СЕРИАЛА ПРО ФУТБОЛ

- **ЖАНР:** Sports
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Konami
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-СофтКлаб
- **РАЗРАБОТЧИК:** Konami
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** средние, видеокарта уровня GeForce 8800 или Radeon 3870
- **ИНТЕРНЕТ:** konami.com/games/pes2012

Такое ощущение, что Konami делает Pro Evolution Soccer без оглядки на конкурента. После того как EA Sports обзавелась всеми необходимыми лицензиями, она начала развивать свою FIFA неторопливо и планомерно – и в результате каждая последующая часть этого сериала выходит на порядок лучше предыдущей. А PES эволюционирует странно и нелогично.

Например, японцы полностью переработали систему пасов, вернув ее на уровень PES 2007. Отдавать передачи проще, чем раньше. В большинстве случаев футболист самостоятельно определяет, куда и с какой силой пнуть мячик, чтобы он покатился к партнеру и не достался сопернику. А нам только и остается, что нажимать на кнопку и фантазировать на тему «какой же я потрясающий полузащитник, весь центр поля контролирую». При желании направление передачи регулируется стиком, а если на пару секунд зажать кнопку паса, виртуальный спортсмен постарается отправить мяч тому партнеру, кто расположился дальше всех. В общем, здесь узнаются не только старые игры серии, но и последняя FIFA. Плохо это или хорошо – тут каждый сам для себя решит. С одной стороны, сократилось количество вариантов в атаке, исчезло впечатление, что перед тобой настоящий, сложный футбольный симулятор. С другой – возрос игровой темп. Кроме того Konami обновила дриблинг, но это не очень-то заметно. Опять же в FIFA 2012 мастеровитый нападающий уходит в сторону от любого подката и прорывается сквозь железобетонную стену защитников. А в PES 2012 тот же самый нападающий спотыкается о ногу соперника и запросто теряет мяч; выручить могут только финты.

КОМПЬЮТЕР НАМ НЕ ВРАГ

Если в качестве противника выступает компьютер, то задумываться о взятии чужих ворот особенно не приходится. Как бы разработчики ни нахваливали обновленный искусственный интеллект, противостоять ему так же просто, как человеку, который в первый раз (ну, ладно, во второй раз) в жизни взял в руки геймпад, а о футбо-

Кержаков бил, бьет и будет бить даже в PES 2012.

PC-ВЕРСИЯ

Чем нам всегда нравилась PES: она, в отличие от FIFA, везде была одинаковой. И на ПК, и на приставках. Демократичный подход сохранился и в этот раз. Версии идентичны, разве что стоит компьютерный вариант существенно дешевле.

www.epidemz.net

В режиме Master League нам помогают разобраться с тактикой. На это можно вообще не обращать внимания – на среднем уровне сложности вы вряд ли проиграете компьютеру.

«Лондон» – вот как здесь называется команда Романа Аркадьевича.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★½ 7.5
ГРАФИКА	★★★★★★★½ 7.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 7.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★★ 9.0

Тактика, тактика и еще раз тактика. Если в какой-то игре и можно переиграть соперника умом, а не навыками, то только в PES.

Стагнация сериала: PES 2012 не хуже и не лучше прошлой игры серии, а где-то на том же уровне. Необязательный выпуск.

ТОЛЬКО В PES МОЖНО ПОЧУВСТВОВАТЬ СЕБЯ ТАЛАНТЛИВЫМ ТРЕНЕРОМ. ДЛЯ ИГРЫ В ФУТБОЛ ЛУЧШЕ ВСЕ-ТАКИ КУПИТЬ FIFA 12.

7.5

хорошо

KONAMI СНОВА СДЕЛАЛА КОМПЕТЕНТНЫЙ ФУТБОЛЬНЫЙ СИМУЛЯТОР. В МЕРУ КРАСИВЫЙ, С ОТЛИЧНОЙ ДИНАМИКОЙ.

ле слышал только из новостей. ИИ вяло атакует, а в обороне у него какой-то проходной двор. По идее на максимальном уровне сложности не должно быть никаких проблем. Но даже тогда он ведет себя то ли как пижон, то ли как идиот. Вот вам ситуация: нападающий получает мяч в двух метрах от ворот и вместо удара делает пас непонятно кому на край поля. Такого даже футболисты сборной России в худших матчах себе не позволяли. Еще Konami обещала научить компьютерного тренера понимать, что происходит на поле. По ходу матча виртуальный специалист якобы должен вносить в игру тактические коррективы, в том числе с помощью замен и перестановок. Но нередко, проигрывая с практически безнадежным счетом 2:0, горе-наставник не выпускает на поле ни одного свежего игрока. Ведь просится дополнительный нападающий!

При этом в PES действительно потрясающие возможности для тактической игры. Можно заготовить к матчу сразу несколько тактик (на любой случай) и вручную назначить позицию каждого конкретного футболиста. Здесь действительно ощущаешь себя выдающимся тренером.

СТАТЬ ЛЕГЕНДОЙ

Здешний карьерный режим подразумевает два пути: в роли тренера попробовать привести свой клуб к успеху и славе (чемпионству) или, будучи обыкновенным футболистом, достичь небывалого мастерства и стать легендой. Первый случай интереснее (называется Master League): тренер в PES не только заведует тактикой, но и отвечает вообще за все дела внутри клуба, начиная с укомплектованности состава и заканчивая психологическим состоянием игроков. Игроки любят покапризничать: кто-то недоволен тем, что сидит в глухом запасе, другому не нравится его номер на футболке. Держать ситуацию под контролем помогает ассистент, он же дает ценные советы о предстоящем матче: рассказывает про схему соперника, акцентирует внимание на ключевых футболистах. Полученной информацией потом грех не воспользоваться, думая над тактической расстановкой. Кстати, карьера в PES – это не просто много текста и футбольные матчи. Это много текста, футбольные матчи и видеоролики. Встреча тренера с президентом клуба, тренировки, разговоры с футболистами – разработчики превратили Master League в документальный фильм. Помимо карьерного в PES 2012 присутствует турнирный режим, где нас, пре-

Анюков и Малафеев «без лица». Как, в общем-то, и еще добрая сотня футболистов. Зато таких звездных игроков, как Месси, ни с кем не спутаешь.

Группу можно подобрать самому, но когда в противники выпадает «Барселона», разве будет ее кто-нибудь менять на другой клуб?

Компьютерные защитники оставили огромную дыру в обороне. А Konami хвасталась новым искусственным интеллектом.

Выполняя «стандарты», правым стиком можно выбрать, кому будем навешивать.

УПРАВЛЕНИЕ НА PC

Если с FIFA 12 еще можно кое-как справляться, пользуясь клавиатурой, то со свежим PES такой трюк не прокатывает – он создан для игры на геймпаде. Здесь активно используется правый аналоговый стик. В принципе, его функции можно переназначить и на клавиатурные клавиши, но как после этого умудриться управлять футболистами, не сломав пальцы, представить сложно.

www.epidemz.net

«Лига чемпионов» открывается знакомой всем любителям футбола заставкой.

жде всего, интересует «Лига чемпионов», которая представлена во всем своем великолепии – с официальным гимном, заставкой, логотипами и неповторимой, непередаваемой словами магией. Начинается ЛЧ с группового этапа, затем стадия плей-офф и финал – все как в жизни. Konami обладает эксклюзивным правом на этот турнир, так что увидеть, как перед началом матча на поле расстилают потрясающе красивое полотно с официальной символикой, мы можем только в этой игре. Тут хорошие новости заканчиваются и начинаются плохие. В Pro Evolution Soccer ужасно мало лицензированных клубов. Российской футбольной Премьер-Лиги нет вообще, как нет немецкой, бельгийской, шведской и швейцарской и еще десятка чемпионатов, в полном объеме представленных в FIFA. За отечественный футбол отдуваются три клуба – «Рубин», ЦСКА и «Зенит».

Чувствует, что за ним охотятся папарацци.

Обвести компьютерных защитников не проблема. Сложнее нормально ударить. Футболисты постоянно бьют выше, ниже, левее, правее.

МЫ ЖДЕМ ПЕРЕМЕН

Может показаться, что PES 2012 осталась совсем без значимых изменений, но новшества, пусть незначительные, присутствуют. Главное нововведение – с помощью правого стика стало возможным подключать к атаке управляемого компьютером футболиста. Партнер побежит к чужим воротам и, попробовав отделаться от опекуна (защитника противника), приготовится принимать пас. Для того чтобы эта механика хоть как-то пригождалась, разработчики будто бы специально ухудшили искусственный интеллект наших партнеров, которые открываются в двух случаях: или по нашему приказу, или после того, как отдадут пас. Хо-

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Konami вряд ли нуждается в представлении: одна из самых известных японских компаний, которая занимается и издательством, и разработкой игр, была создана в 1969 году и за 42 года существования в разное время выпустила такие хиты, как Contra и Castlevania, Silent Hill и Metal Gear Solid. У японцев столь обширная линейка проектов, что иногда возникает вопрос, на кой черт сдался им этот футбол? Впрочем, не стоит забывать, что «соккер» у них в стране чрезвычайно популярен.

Вы не поверите, но будет «штанга». С физикой мяча здесь вообще проблемы: каждый шестой или седьмой снаряд летит в каркас ворот.

www.epidemz.net

тя должны это делать каждый раз, когда позволяет ситуация, и не кто-то один, а сразу вся атакующая группа. Аналогичным образом преобразилась игра в обороне. Чтобы не дать противнику ударить по мячу и не позволить ему себя обвести, нельзя кидаться ему в ноги с угрозой переломать конечности. Надо «опекать» соперника – то есть бежать перед ним на дистанции в два шага и караулить ошибку. В это время можно попросить ближайшего партнера помочь отобрать мяч – от двух защитников нападающий вряд ли ускользнет. На бумаге все хорошо, вот только в игре проще и продуктивнее именно что кидаться в ноги (то есть без страха вступать в борьбу за спортивный снаряд). Иначе, пока вы будете выжидать оплошность, соперник успеет сделать сотню передач и, возможно, забить гол. Разработчики попытались изменить систему отбора мяча, но у них это не то чтобы получилось.

Pro Evolution Soccer 2012 – это вовсе не плохая игра. Несмотря на все вышесказанное, Konami снова сделала компетентный футбольный симулятор. В меру красивый, с отличной динамикой. Пусть искусственный интеллект порой выделывает странные (в иногда и довольно страшные) вещи, а перспективная система пасов была заменена на несколько архаичную – эти недостатки можно не заметить, если увлечься тактикой. Думать над геометрией атак, чертить хитрый рисунок игры, назначать роли – вот в этом главное достоинство симулятора Konami. Однако перед выпуском PES 2013 разработчикам все же следует определиться, в каком направлении они хотят развивать сериал. А то пока японцы ходят по кругу, люди из EA Sports имеют все шансы захватить мир – по крайней мере, ту его часть, которая увлекается футболом. ■

Повторение недавнего сентябрьского матча: «Зенит» переиграл «Порту» со счетом 3:1.

В игре Халк бьет не так убойно, как в жизни.

КТО СВИСТИТ, ТОТ И ПРАВ

В Pro Evolution Soccer 2012 довольно странным образом ведут себя судьи. Иногда их не замечаешь вовсе, они не свистят даже, если отрывать сопернику ноги, руки и голову. В других случаях эти парни, кажется, не выпускают свисток из губ и постоянно в него дуют. Можно, конечно, сказать, что все судьи разные и судят они тоже по-разному. Но, в отличие от FIFA, где судейские решения понятны, здесь каждый раз возникает много вопросов. Игроки под управлением компьютера, кстати, тоже не понимают, когда можно нарушать правила, а когда не стоит, и лихо идут на «фол» даже в безобидных ситуациях. В общем, за их горячий темперамент нередко можно получить дурацкий гол.

www.epidemz.net

ПОХОЖЕ НА: Diplomacy, Europa Universalis, Age of Empires
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночная кампания, многопользовательский режим до 8 человек

Автор:
Артур Морозов

ИГРА ПРЕСТОЛОВ: НАЧАЛО

ЛЮБОПЫТНЫЙ, НО НЕ СЛИШКОМ УДАЧНЫЙ ЖАНРОВЫЙ ЭКСПЕРИМЕНТ

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** A Game of Thrones: Genesis
- **ЖАНР:** RTS/Diplomacy
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Focus Home Interactive
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-Софтклаб
- **РАЗРАБОТЧИК:** Cyanide
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** средние, видеокарта уровня GeForce 6800 GS или Radeon HD 4650
- **ИНТЕРНЕТ:** www.agot-genesis.com

A Game of Thrones: Genesis до самого дня своего релиза оставалась темной лошадкой. Несколько ни о чем не говорящих скриншотов, графику на которых нельзя было назвать ни выдающейся, ни ужасающей, туманные обещания «принципиально новых игровых механик», совмещающих традиционную RTS с дипломатией и глобальной стратегией, и личное курирование проекта автором одноименного романа Джорджем Мартином – вот, по большому счету, и все, что было о ней известно. В сентябрьском превью мы высказали опасение, что молодой французской студии Cyanide может не хватить умения и опыта, чтобы ответить всем своим амбициям – к сожалению, примерно так все и случилось.

Книжная сага «Песнь льда и пламени» – очень непростое для игровой адаптации произведение. Сложная структура сюжета с несколькими десятками действующих лиц и огромным количеством происходящих одновременно сцен и эпизодов – не самая подходящая основа даже для RPG, тем более – для стратегии. Поэтому французы поступили хитрее: действие A Game of Thrones: Genesis начинается за тысячу лет до событий первого романа цикла и заканчивается примерно за двадцать лет до них же. В мире Семи Королевств за отчетное тысячелетие произошла масса интересного: королева Нимерия приплыла со своим народом ройнаров в Дорн, который, обвенчавшись с местным князьком Мартеллом, покорила; из далекой Валирии в Вестерос прибыл Эйгон Таргариен с драконами, завоевавший и объединивший все семь королевств; разразилась опустошительная гражданская война между двумя ветвями династии Таргариенов, женской и мужской; вспыхнуло восстание под предводительством домов Арренов, Старков и Баратеонов (ес-

Магии в том или ином виде в игре нет – есть только большой черный дракон, да и тот только один и в сюжетной кампании.

www.epidemz.net

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ГЕРОИ, ВЕРШАЩИЕ СУДЬБЫ МИРА, ПРЕДСТАЮТ КАРТОННЫМИ ПЕРСОНАЖАМИ, ЕДИНСТВЕННОЕ ПРЕДНАЗНАЧЕНИЕ КОТОРЫХ – ПРОИЗНЕСЕНИЕ ДВУХ-ТРЕХ ПАФОСНЫХ ИЗРЕЧЕНИЙ.

ли вы ничего не поняли из предыдущего предложения, то не расстраивайтесь – мы тоже. – *Прим. ред.*). Все эти события нашли отображение в игре. К историям, уже известным из книг (где о них изредка вспоминают как о событиях незапамятной старины), игра не добавляет ровным счетом никаких новых деталей; рассказываются они при этом поверхностно, нарочито примитивным языком. Легендарные герои, вершащие судьбы мира, предстают картонными персонажами, единственное предназначение которых – произнесение двух-трех пафосных изречений; в остальное время они бездействуют и ожидают, пока безликая армия шпионов, солдат и дипломатов не добудет им победу (тогда как в книгах персонажи принимали активное участие во всем происходящем и иногда даже погибали). У человека, не знакомого с книжной серией, одиночная кампания ни за что не вызовет ощущения того, что он прикоснулся к по-настоящему грандиозной саге. А у человека, с ней знакомого, скорее всего, вызовет чувство глубокого разочарования – чтобы сделать Вестерос настолько безликим и незапоминающимся, надо было очень постараться. Словом, одиночная кампания – полный провал по всем статьям: визуальное представление мира, сюжет, персонажи, увлекательность игрового процесса (несмотря на то что среди миссий, помимо сражений, встречаются также сопровождение, слежка и даже один стелс-эпизод, они все бесконечно скучны), даже стабильность (рецензируемая версия игры вылетала на рабочий стол с удручающей частотой, а один из сценариев из-за несрабатывающих скриптов проходить приходилось трижды). Провал по всем статьям, кроме одной: кампания служит неплохим, хотя и излишне затянутым (пять-шесть часов) туториалом к игровому режиму, который – хотели авторы того

Маскировка наемного убийцы недолговечна: она исчезает или сразу после совершения им убийства или по истечении определенного времени, проведенного ассасином на чужой территории.

Вражеских персонажей можно не только убивать, но и переманивать на свою сторону – это может сделать тайный агент (за золото) или дама (соблазнив противника). Однако переманивание требует времени, и если поблизости находится другой вражеский персонаж, он может быстро прервать этот процесс, прогнав агентов игрока или убив их.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★½ 7.5
ГРАФИКА	★★★★★★½ 6.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★ 6.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★ 4.0

Оригинальная система дипломатии.

Совершенно не переданная атмосфера книг, чересчур суетная и не доведенная до ума игровая механика.

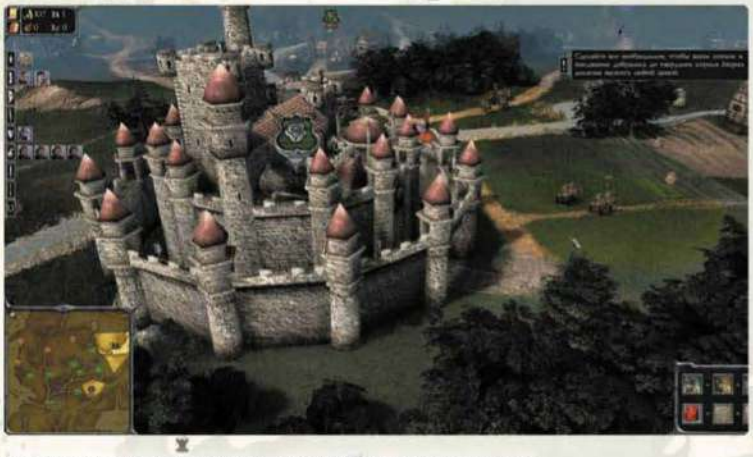
ЛЮБОПЫТНАЯ ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ, ИМЕЮЩАЯ ВЕСЬМА ОТДАЛЕННОЕ ОТНОШЕНИЕ К КНИЖНОМУ ПЕРВОИСТОЧНИКУ.

6.5

нормально

www.epidemz.net

Если глава Дома или его наследник находится в союзном городе или замке, там можно производить наем войск. Это позволяет быстро вводить в строй персонажей и воинов даже на удаленных от твердыни территориях.



КОНТРОЛИРОВАТЬ ВСЕ РЕШИТЕЛЬНО НЕ ПОЛУЧАЕТСЯ: РАНО ИЛИ ПОЗДНО ЗАЗЕВАЕШЬСЯ И ЛИШИШЬСЯ ВАЖНОГО ЧИНОВНОГО ЛИЦА ИЛИ БОГАТОГО ПОСЕЛЕНИЯ.

или нет – стал главной точкой притяжения Genesis – «Дом против Дома». Это мультиплеерный режим, в котором до восьми игроков могут оспорить право занимать Железный трон – и вот он уже представляет собой некоторый интерес, особенно в свете кризиса идей, переживаемого сегодня традиционными RTS.

ИНТРИГИ, ЛОЖЬ, УБИЙСТВА И ПРЕДАТЕЛЬСТВА

В «Доме против Дома» игрок выбирает один из благородных Домов Вестероса и всеми правдами и неправдами ведет его к победе, которая имеет предельно конкретное числовое выражение – очки влияния. Они зарабатываются четырьмя основными способами – удержанием максимального количества союзов, совершением наибольшего числа убийств, контролем над септой (церковь в мире Семи королевств) и получением наивысшего дохода среди игроков. Дополнительные очки влияния можно заработать, выполняя специальные задания – разные для разных домов. Выигрывает тот, кто первым набирает сто очков влияния, – в зависимости от размера карты и количества игроков «матчи» могут продолжаться от десятка минут до часа.

Простые на первый взгляд правила имеют огромное количество деталей и нюансов. Начать с того, что напрямую игрок контролирует только город-столицу – свою твердыню – а с остальными независимыми городами необходимо заключать союзы. Все, что для этого требуется, – это отправить в город посланника, который в течение непродолжительного времени, символизирующего переговоры, заключит с ними договор о союзе. Правда, тем же самым заняты и соперники – в случае, если их посол прибыл в город раньше вашего, он просто прогонит его прочь (впрочем, точно так же на его месте поступит и ваш подопечный). Если же ваш посланник появится в городе, уже присягнувшем другой твердыне, но не встретит там чужого посла, то он начнет переманивать поселение на вашу сторону – и с успехом справится с этим. Чтобы избежать подобной ситуации в отношении собственных городов, надо выставлять у ворот стражу – чужих засланцев она внутрь не пропустит.

Здесь же в игру вступают шпионы. Быстрые всадники, они не только перемещаются по карте намного быстрее послов, но и умеют проникать в город незамеченными для стражи и могут заключать другой тип союзов – скрытный. Преимущество скрытного союза над явным в том, что о его существовании соперник до поры до времени может не догадываться; для него поселение, с которым у игрока заключен скрытный союз, выглядит «своим», и он продолжает наивно думать, что получает с него налоги. Впрочем, если у соперника или игрока возникнут сомнения в подлинности того или иного союза, он всегда может послать в вызывающий подозрения город собственного шпиона с проверкой. Такие проверки, своей неожиданностью и стремительностью похожие на облавы налоговых органов на отечественных предпринимателей, приходится проводить регулярно – чтобы, во-первых, от уплат в казну никто не уклонялся и, во-вторых, чтобы не пострадал имидж государства, когда начнется война и липовость союза всплывет на поверхность (страдания имиджа выражаются, прежде всего, в потере определенной суммы очков влияния). Избежать или, по крайней мере, минимизировать ущерб от происков шпионов помогает третий тип союзов – кровный. Заключить такой союз можно только с городом, с которым послы уже заключили открытый союз. В такое поселение глава дома из твердыни должен прислать одну из своих дочерей, которая сначала очарует, а потом и женит на себе тамошнего правителя, таким образом скрепив союз нерушимыми кровными узами (вражеские посланники и шпионы расстроить та-

Особенно хитрый ход – заслать шпиона во вражескую твердыню, где тот наймется к ничего не подозревающему королю посланником или командиром армии. Все заключенные засланным казачком союзы будут фиктивными, а войска будут управляться из рук вон плохо – но лишь до тех пор, пока один из шпионов противника не раскусит шпиона игрока.

В игре, в которой участвует четыре и более Домов, можно заключать договоры с другими Домами. Однако разрыв заключенного договора влечет потерю очков влияния.

Не стоит забывать регулярно проверять с помощью шпиона своих собственных посланников, убийц и командиров – кто-то из них может оказаться изменником. А заметив вражеского шпиона где-то на своей территории, лучше сразу послать шпиона в союзные города и замки – проверить существующие союзы.

Если в мирное время осадить город или замок, управляемый другим Домом, война будет объявлена немедленно, вне зависимости от состояния показателя войны/мира. В этом случае Дом, который спровоцировал начало войны, потеряет очки влияния, количественно равные остававшемуся на момент начала конфликта уровню мира.

О РАЗРАБОТЧИКЕ

До создания A Game of Thrones: Genesis французская Cyanide отметилась лишь несколькими проходными играми разных жанров: велосипедным менеджмент-симулятором Pro Cycling Manager, дьябло-клоном Loki и юмористическим симулятором американского футбола Blood Bowl. При этом компания имеет необыкновенно разветвленную для такой скромной фирмы структуру: помимо центрального офиса в Париже у нее есть представительства в Канаде и Китае. Прямо сейчас студия ведет разработку ролевой игры во вселенной «Песни льда и пламени» и RPG про орков Of Orcs and Men.

www.epidemz.net

Осаждать вражеские замки могут только регулярные войска, причем лучше всех с этим справляются мечники.

Засада в густых зарослях – самый эффективный способ застать вражеское войско врасплох.

кое соглашение будут не в силах). Важное уточнение: дочери у главы дома начнут появляться только после того, как он сам на ком-нибудь женится; до наступления этого момента государь будет лишь с завидной частотой делать бастардов, обнаружение которых соперниками опять же приведет к потере очков влияния (несмотря на то что в Вестеросе царит тотальный разврат, показное целомудрие здесь в цене).

Устранить обольстительниц дам, а равно назойливых послов и шпионов способен другой тип юнитов – наемный убийца. Он, так же как и шпион, незаметным проникает в чужеземные города, где с легкостью убивает неугодного игроку персонажа – правда, делаясь видимым сразу после убийства и становясь беззащитным для стражи (которая его незамедлительно арестовывает и препровождает в темницу) и для армии (эти особенно не церемонятся и убивают на месте). Помимо наемных убийц можно прибегнуть к услугам тайных агентов – они устраивают в крепостях врагов пожары и восстания, что позволяет прибрать охваченные мятежом поселения к рукам (побочным эффектом подобной «оранжевой революции» служит то, что она может перекинуться и на союзные города).

Когда дипломатические средства себя исчерпывают, соперничающие королевства объявляют друг другу войну. Для отображения актуальной политической ситуации в мире в игре предусмотрен специальный показатель, демонстрирующий, насколько близки государства к открытой вооруженной конфронтации. Поджоги, убийства, обнаружение тайных союзов – все это приближает наступление военных действий; редкие жесты доброй воли – например, выпускание из тюрем вражеских лазутчиков – немного отдаляют. А на войне – как на любой RTS-войне: все ресурсы идут на обучение и наем войска. Этих ресурсов всего два вида: золото (пополняется налоговыми поступлениями из союзных городов) и продовольствие (специально обученные крестьяне копают грядки и собирают урожай) – первое идет на оплату наемных войск, второе – на прокорм регулярных. Наемники слабее духом и при неблагоприятно складывающихся обстоятельствах сбегут с поля боя (или, хуже того, их может перекупить враг), ре-

ОТ ПЕРСОНАЛЬНОЙ ХИТРОСТИ И КОВАРСТВА ИГРОКА ЗДЕСЬ МАЛО ЧТО ЗАВИСИТ – ПОЧТИ ВСЕ РЕШАЕТ СКОРОСТЬ РЕАКЦИИ.

СЕМЬ КОРОЛЕВСТВ И БЛАГОРОДНЫЕ ДОМА ВЕСТЕРОСА

Мир, в котором происходят события «Песни Льда и Пламени», во многом похож на средневековую Европу с тем отличием, что он не лишен редких проявлений волшебства: когда-то Семи королевствами правила династия, повелевающая драконами; далеко на севере высится двухсотметровая в высоту, многокилометровая в длину ледяная Стена (придуманная автором саги явно по аналогии с Адриановым валом в Великобритании), преграждающая путь в царство людей зловещим Белым ходокам; в этом мире пророческие сны часто сбываются, а жестокая магия крови способна вернуть жизнь, если будет уплачена достойная цена. Другой особенностью является климат: необычайно длинное лето, длящееся годами, может смениться лютой зимой на целое поколение.

Политическая система Вестероса представляет собой нечто похожее на вассалитет времен феодальной раздробленности: номинально в Вестеросе есть король, которому обязаны подчинятся правители семи Домов (в прошлом – независимых королевств), которые, в свою очередь, имеют многочисленных собственных вассалов. Над Севером с давних времен владычествует род Старков – твердые и храбрые духом, они единственные сохранили веру Старым богам, а на гербе у них красуется лютоволк – опасный зверь, обитающий в здешних краях (в игре он является их уникальным юнитом, исполняя роль разведчика и телохранителя).

В горах к югу расположена Долина Дома Арренов – их специальным персонажем является вор, крадущий деньги во вражеских городах, оставаясь при этом незамеченным. Западом правят хитрые и коварные Ланнистеры (уникальный персонаж им под стать – лазутчик, могущий принимать облик вражеских подчиненных), плодородными речными землями руководят Талли (их странствующие барды способны зачаровать вражеский отряд песнями и заставить его забыть о его миссии), огромный Простор в центре материка – вотчина Тиреллов (их мудрецы мейстеры занимаются врачеванием), Штормовой предел – твердыня Баратеонов (баратеоновский капитан стражи являет собой пример необыкновенно могучего охранника), лидеры свободолюбивого южного Дорна – Мартеллы (их дорниец – мобильный конный лучник, великолепно атакующий из засады). Долгое время перечисленными домами правила династия Таргариенов – наездников драконов (их уникальный юнит, как ни странно, не дракон, а ворон-дозорный). Есть еще Железные острова Грейджоев, жители которых испокон веков промышляли пиратством и разбоем, и независимый Ночной дозор, защищающий Семь королевств от опасностей из-за Стены, – но первые в игре не представлены вообще, а вторые появляются лишь в одном из сценариев сюжетной кампании.

К сожалению, знакомые имена и названия не сделали игровой мир A Game of Thrones: Genesis похожим на книжный прототип: чтобы проникнуться духом придуманной писателем Джорджем Мартином вселенной, лучше обратиться к одноименным карточной и настольной играм, которые сделаны не в пример качественнее и талантливее. Ну и, конечно, читать книги (изданы уже пять из семи запланированных) и смотреть сериал по мотивам (скоро должна состояться премьера второго сезона).

www.epidemz.net

Врага, имеющего обширную территорию, можно ослабить экономически, нападая на его купцов и крестьян.

С течением времени купцы и крестьяне автоматически приобретают опыт и становятся более продуктивными. Если кому-то из них грозит опасность, имеет смысл в первую очередь защищать наиболее опытного персонажа.

ОДИНОЧНАЯ КАМПАНИЯ – ПОЛНЫЙ ПРОВАЛ ПО ВСЕМ СТАТЬЯМ.

гулярное войско надежнее, но содержать всю армию целиком из него не получится – провианта не напасешься; приходится комбинировать. Механизмы сражений – типичные для стратегий в реальном времени: конница побивает мечников, пикинеры побивают конницу, мечники побивают пикинеров; их всех вместе взятых прекрасно уничтожают с расстояния лучники и арбалетчики.

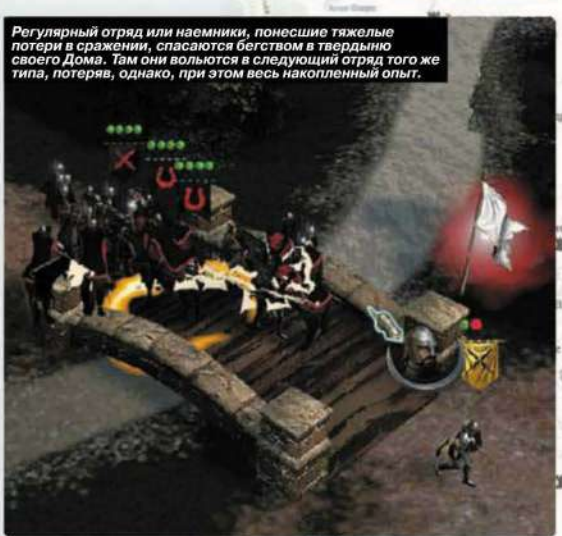
КАК ЭТО РАБОТАЕТ

Механика, свежо и интригующе выглядящая на бумаге, в реальности серьезно пробуксовывает. Точнее, наоборот: излишне стремительно несется вперед. Дело в том, что действиями всех подчиненных – шпионов, послов, дам, наемных агентов и ассасинов – руководить приходится самостоятельно, вручную раздавая указания каждому из них. В начале, когда подчиненных немного, это не вызывает особенных трудностей; чуть позже, когда королевство разрастается, уследить за всеми становится невозможно – одним надо дать указания заключить новый договор и проследить, чтобы их не убили и не захватили в плен по дороге; другими надо регулярно объезжать города на предмет выявления скрытых союзов; третьими надо выискивать вражеских агентов и давать приказ к убийству; и так далее. Контролировать все – решительно не получается: рано или поздно зазеваешься и лишишься важного чиновного лица или богатого поселения. В этом, наверное, есть своя прелесть; дипломатия вообще – опасная игра, в которой неизбежны поражения: иногда необходимо пожертвовать малым, чтобы достигнуть большего. Однако дополнительно раздражает то, что от персональной хитрости и коварства игрока здесь мало что зависит – как и в подавляющем большинстве RTS, почти все решает скорость реакции. И ладно бы только с дипломатией была беда, но ведь и битвы вызывают тоску – так как игра одновременно совмещает в себе и тактическую, и глобальную карты, огромные армии здесь обозначаются скромными отрядами из шестивосьми солдатиков, что не производит никакого впечатления не только в сравнении с сериалом Total War, но и рядом с менее масштабной Age of Empires (в которых сражения к тому же намного динамичнее и вариативнее). Любое вооруженное столкновение в считанные секунды оборачивается полным беспорядком, где руководить войсками в соответствии с представлениями о военной тактике – пропащее дело.

И все же, несмотря на все ее многочисленные недостатки и просчеты, A Game of Thrones: Genesis можно попробовать порекомендовать к ознакомлению самым ярым поклонникам стратегий в реальном времени – главным образом потому, что игра, пусть и не очень успешно, но все же предпринимает попытки привнести что-то новое в жанр, последние годы топтавшийся на месте. А вот поклонникам «Песни льда и пламени» игру показывать определенно не стоит – наверняка расстроятся. Интуиция подсказывает, что Cyanide стоило уделить больше внимания персонажам и сделать игру пошаговой – и она оказалась бы гораздо удачней; но студия уже работает над следующим проектом во вселенной «Песни...» – и это RPG, перспективы которой после Genesis под серьезным сомнением. ■

Скриншоты к игре во многом получаются такими некрасивыми из-за того, что камера в ней на редкость консервативна: не позволяет крутить себя и дает всего три точки обзора – высокую, срединную и чуть пониже. В действительности Genesis выглядит пусть не сильно, но все же красивее, чем на картинках.

Победить в мультиплеерной игре можно либо первым набрав 100 очков влияния, либо устранив всех глав враждебных Домов и их наследников.



Регулярный отряд или наемники, понесшие тяжелые потери в сражении, спасаются бегством в твердыню своего Дома. Там они вольются в следующий отряд того же типа, потеряв, однако, при этом весь накопленный опыт.

www.epidemz.net

TOTAL DVD

КОСМОС
киноконцертный зал

Киноманские ночи

Журнал Total DVD приглашает читателей на тематические киноманские ночи в кинотеатре «Космос»!

Всю ночь на большом экране – лучшие слэшеры нашей юности!

Подробности на totaldvd.ru в разделе «Киноманские ночи»!

реклама

Киноманская ночь «Ужасы Стивена Кинга» с 12 на 13 августа собрала рекордное количество зрителей!

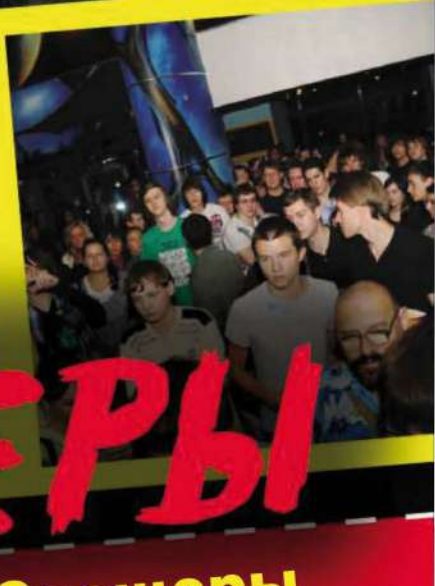


ФОТО: Даниил Аврех

Слэшеры

Киноманские ночи 7: Слэшеры

Ночь с 28 на 29 октября, 00.00 – 08.00

Кинотеатр «Космос» (Москва)

Билет на 2 лица*

Сбор гостей к 23.00

*Внимание! Количество мест ограничено, поэтому билет необходимо подтвердить, отправив ваше ФИО и ФИО вашего спутника/спутницы на seans@glc.ru

TOTAL DVD

КОСМОС
киноконцертный зал

При информационной поддержке

tvzavr.ru

www.epidemz.net

ПОХОЖЕ НА: Serious Sam, Painkiller
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный

Автор: Сергей Думаков

HARD RESET

СЕРЬЕЗНЫЙ СЭМ, БЕГУЩИЙ ПО ЛЕЗВИЮ БРИТВЫ

- **ЖАНР:** First Person Shooter
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Valve Corporation
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ::** 1С-СофтКлаб
- **РАЗРАБОТЧИК:** Flying Wild Hog
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** средние, видеокарта уровня GeForce 260 или аналогичный Radeon
- **ИНТЕРНЕТ:** www.softclub.ru/games/game.asp?id=12426

Это шутер. Здесь надо стрелять. Нет, правда – если я говорю «надо стрелять», это означает «зажал гашетку и, мать ее, вперед». То есть самое главное, что нужно знать о Hard Reset: у местного оружия нет счетчика патронов, а разносить все к чертям оно перестает только по той причине, что после минуты-другой непрерывной пальбы хитрые футуристические гиперболоиды изображают перегрев систем и требуют определенного времени на перезарядку.

КОМУ НУЖЕН СЮЖЕТ?

Механика игры – это механика Serious Sam и Painkiller (для тех, кто постарше: механика Doom). Возможно, всему виной тонкий расчет, возможно (и это вероятней), кудесникам кода из Flying Wild Hog, как и многим европейским разработчикам, куда проще сделать мясной шутер, чем сюжетную драму. Хотя к сюжетным драмам Hard Reset все же питает очевидную слабость, местный мир к середине двадцать пятого столетия превратился в безошибочно узнаваемый гибрид «Матрицы», «Бегущего по лезвию» и «Эквилибриума», и, соответственно, все сюжетные интриги родом из детства и тех самых произведений. Игра вообще тяготеет к классической научной фантастике середины прошлого века – тут вам и Лем, и Кларк, и даже Стругацкие… Весь этот бэкграунд, впрочем, очень легко пропустить. Обильно переме-

Несмотря на то что броня, в отличие от здоровья, регенерируется, ощущения от каждого ранения очень болезненные – сразу хочется все бросить и спрятаться где-нибудь за углом.

www.epidemz.net

жаемые нецензурной лексикой диалоги настолько концептуальны, что с первого раза понять, почему же вдруг у нашего героя вместо глаза оказалась штука, похожая на сканнер штрих-кодов, и с чего нам в принципе нужно воевать с какими-то шагающими железяками – решительно невозможно. На местных улицах, кстати, нет никого, кто мог бы что-то объяснить. По причине такого дефицита собеседников общаться приходится с разумными торговыми автоматами и всплывающими подсказками – но заставки-комиксы всякий раз умудряются внести в и без того непростую логику повествования дополнительную сумятицу, так что всякий раз приходится вникать в происходящее заново. Что, как уже отмечалось выше, не имеет особого значения, потому что неоновое будущее в качестве сеттинга авторам Hard Reset понадобилось ровно по одной причине: там по умолчанию предполагается наличие огромного количества всякой фигни, которая может взрываться, пускать в разные стороны энергетические лучи и летать по локациям в виде искрящих ошметков с пучками проводов, торчащих во все стороны.

ДЕЛАЙ ЭТО КРАСИВО

Дело в том, что для своего проекта бодрые люди из польской студии написали собственный движок – и этот движок на данный момент лучше всех справляется с тем, чтобы зрелищно продемонстрировать огромное количество вещей, которые взрываются, пускают энергетические лучи и летают по локациям искрящимися ошметками. Суть Hard Reset состоит не только в отстреле накатывающих волнами механических орд, но и в том, чтобы сделать это изобретательно, пусть оружие и строчит практически без остановки, противник берет числом и скоростью. Уже в самой первой главе нам приходится держать оборону сначала против пары десятков мелких роботов, затем пары десятков мелких и одного большого робота, потом, если кто-то чудом выжил в этой мясорубке, на арене появляются ДВА больших робота (причем происходит все на одной небольшой площади)! Так что волей-неволей приходится слушаться надписей-подсказок, рекомендующих с вниманием отнестись к расположенным на уровне объектам. Большая их часть, оказывается, интерактивна, причем в хорошем смысле: информационные будки и табло можно закоротить, и тогда пробегающие мимо машины попадут под кратковременное воздействие электрических разрядов, что ненадолго выведет их из строя; бочки и канистры с горючим, понятное дело, взрываются (перед этим резво пропрыгав через всю локацию); разгерметизировавшиеся газопроводы окатят противника огненным душем… короче говоря, разгуляться есть где. Это, конечно, не Bulletstorm (хотя идейно игры удивительно близки), но тоже неплохо, а по части вау-эффекта поляки так и вовсе обошли именитого конкурента. Выглядит среднестатистическая перестрелка просто умопомрачительно, за валом спецэффектов зачастую разглядеть противника и вообще место, где происходит выяснение отношений, мягко говоря, сложно. Но кому какое дело до частностей, когда ты его электрическим разрядом, а он в стену, а там гене-

Эти миниатюрные сферы смерти любят взрываться под ногами и заходить со спины. На редкость гадкие штуковины!

РАЗНОСИТЬ ВСЕ К ЧЕРТЯМ МЕСТНОЕ ОРУЖИЕ ПЕРЕСТАЕТ ТОЛЬКО ПОТОМУ, ЧТО ПОСЛЕ МИНУТЫ-ДРУГОЙ НЕПРЕРЫВНОЙ ПАЛЬБЫ ХИТРЫЕ ФУТУРИСТИЧЕСКИЕ ГИПЕРБОЛОИДЫ ИЗОБРАЖАЮТ ПЕРЕГРЕВ СИСТЕМ И ТРЕБУЮТ ОПРЕДЕЛЕННОГО ВРЕМЕНИ НА ПЕРЕЗАРЯДКУ.

Крупные противники на такую мелочь, как взорвавшийся рядом генератор, внимания не обращают. Разве что спотыкаются разок-другой.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★ 6.5
ГРАФИКА	★★★★★★★★★ 8.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 7.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★★ 9.0

+ Оригинальный набор оружия и его апгрейдов, сочная картинка, интерактивное окружение, безумный драйв.

– Однообразие локаций и дизайнерских приемов, слабый сюжет, короткая продолжительность.

ЗРЕЛИЩНЫЙ ШУТЕР СТАРОЙ ШКОЛЫ В ДЕКОРАЦИЯХ КИБЕРПАНКА.

7.5

хорошо

PC-ВЕРСИЯ

Hard Reset – редкий экземпляр исчезающего подвида PC-эксклюзивов. Это значит, что с управлением и оптимизацией все очень хорошо, игра идет стабильно и быстро даже на вполне себе умеренных системных конфигурациях. Ну и очень сложно, конечно, представить эту игру, управляемой с геймпада.

www.epidemz.net

Меню аппарата по приобретению апгрейдов очень классное. И, кстати, толковое – запутаться в древовидной структуре умений не получится при всем желании.

Кислотной палитрой, что удивительно, игра не злоупотребляет – наоборот, визуально все спецэффекты выглядят очень хорошо, несмотря на чрезмерное присутствие в кадре.

ратор, а он взорвался, а генератор тоже, и тыща мелких зубастиков такие БДЫЩЩЩЩЬ!!! – и в хлам. И все это под красивым дождем у стен высоченных мрачных зданий, опутанных пульсирующими кабелями…

ОРУЖЕЙНАЯ В КАРМАНЕ

Все в порядке здесь и с боевой системой – что неудивительно, поскольку это сердце и живая основа Hard Reset. Строго говоря, ничего подобного мы в шутерах от первого лица не видели очень давно, главный герой вооружен лишь двумя стволами – с самого начала и до финальных титров. Первый – огнестрельный, второй – энергетический, у каждого по два режима стрельбы. На первый взгляд ничего необычного, однако есть нюанс: на всем протяжении игры главный герой собирает некий материал, который со временем позволяет ему прикручивать на свои убиваторы дополнительные модули. Так «огнестрел» в умелых руках уже через пару уровней превращается в комбинацию винтовки, дробовика, ракетницы и бог знает чего еще – плазменная винтовка, соответственно, прокачивается ничуть не хуже. В итоге имеем едва ли не самый впечатляющий набор оружия, какой только видели шутеры… причем каждый тип не просто на своем месте, новые модули в первую очередь дарят возможность использования новой тактики. Мы уже говорили, что игра скроена по лекалам классической FPS-школы, а это значит, что враги многочисленны, сильны, убиваются с трудом и прут изо всех щелей (а когда кажется, что последний из них уничтожен, вместо спасительного чекпойнта откуда-то сверху обычно падает еще десятка полтора). Система укрытий? Автома-

НЕ СТОИТ ЗАБЫВАТЬ И ПРО СЛОЖНОСТЬ (NORMAL ПЕРЕВОДИТСЯ С МЕСТНОГО ПРИМЕРНО КАК АДСКИ НЕВЕРОЯТНО СЛОЖНО).

В ближнем бою даже против одного такого вот красавца у главного героя игры нет никаких шансов. Пара быстрых ударов – и привет, загрузка последнего чекпойнта.

Движок, даром что самодельный, порой рисует такие картины, что старичок UE3 роняет слезы зависти.

О РАЗРАБОТЧИКЕ

О студии Flying Wild Hog известно немного: основана в 2011 году, базируется в Варшаве, состоит из бывших работников People Can Fly, CD Projekt RED и City Interactive, которые раньше работали над Bulletstorm, Painkiller и Witcher 2. О существовании и студии, и Hard Reset общественность узнала лишь пару месяцев назад в середине июля – причем официальный сайт «Летающего кабана» до сих пор пуст и встречает редкого путника одиноким концепт-артом с надписью «Скоро».

www.epidemz.net

Ну да, нам тоже кажется, что вот этот плакат – уже как-то слишком. С другой стороны… кто сегодня в играх смотрит на плакаты?

тическое восстановление здоровья? Пффф. Оставьте это детским игрушкам. Тут все серьезнее, не успел вовремя увернуться, дал забить себя в угол, промахнулся пару раз – все, считай труп. Не стоит забывать и про сложность (Normal переводится с местного примерно как АДСКИ НЕВЕРОЯТНО СЛОЖНО), иными словами, выживает в Hard Reset тот, кто быстр рефлексами и грамотно использует то самое разнообразие вооружения. Пригодятся и парализующие патроны к дробовику, и плазменная мина-ловушка, и даже гравитационные гранатометные снаряды. Без умения пользоваться этим инструментарием вряд ли удастся дойти даже до первого настоящего босса (которые тут умилительно инфернальны, совсем как в Painkiller… хорошо-хорошо, Hard Reset в том числе делали и славные ребята из People Can Fly).

БОЛЬШИЕ НАДЕЖДЫ

И все же дорога на электронный Олимп безумно сочной, веселой и старомодной «Перезагрузке», увы, заказана. В первую очередь потому, что игра застряла между двумя бюджетными категориями – выглядит она как стопроцентный блокбастер, длится как вычурное инди (читай: часов шесть), о разнообразии локаций и каких-то дизайнерских хитростях разговор лучше вовсе не заводить. Пробежал по коридорам, станцевал с боевыми человекоподобными танго на очередной площади – и снова в коридоры, которые выведут на следующую площадь. Всегда ночь, всегда неон, всегда непристойные плакаты на черных стенах и влюбленный в себя киберпанк. В качестве первой попытки и визитной карточки – хорошо, очень хорошо, да что там, просто очень круто, но до билета в лигу больших мальчиков все-таки малость не дотягивает. Мы же со своей стороны искренне рекомендуем Hard Reset к покупке (это одна из немногих игр, которая действительно стоит каждого из своих пятнадцати баксов) и берем Flying Wild Hog на заметку. Настолько суровый олдскул – сегодня огромная редкость, поэтому следующий проект студии должен получиться как минимум очень любопытным.

Подсказки вылезают прямо по ходу игры и иной раз здорово мешают. Как будто мы бы сами не догадались, как отключить это несчастное силовое поле!

www.epidemz.net

ПОХОЖЕ НА: TrackMania, TrackMania Nations
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный, многопользовательский на 2-200 игроков

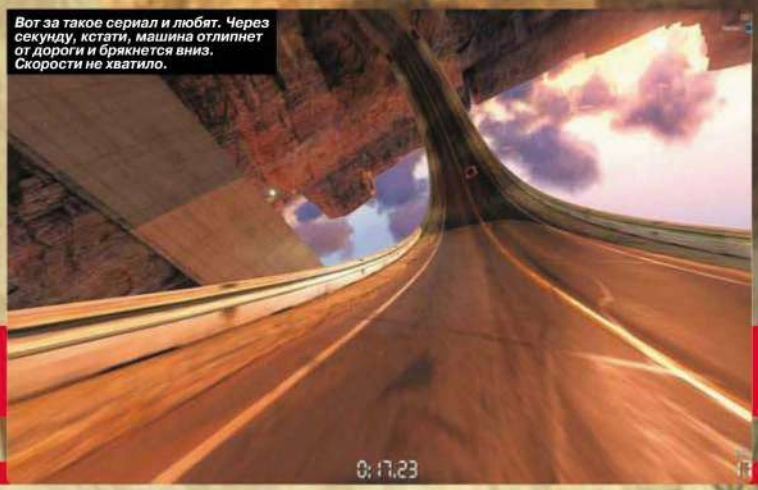
Автор:
Анатолий Сонин

TRACKMANIA 2: CANYON

ЛЕГЕНДАРНАЯ ГОНКА ПОЛУЧАЕТ СИКВЕЛ, НЕДОПОЛУЧАЕТ КОНТЕНТА

ЖАНР: Racing
ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft Entertainment
РАЗРАБОТЧИК: Nadeo
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: средние, видеокарта уровня GeForce 6800 или Radeon X800
ИНТЕРНЕТ: www.trackmania.com

www.epidemz.net


Вот за такое сериал и любят. Через секунду, кстати, машина отлипнет от дороги и брякнется вниз. Скорости не хватило.

О РАЗРАБОТЧИКЕ

NADEO

Nadeo – французский разработчик с офисом в Париже. Основаны они были в 2000 году и в 2003 выпустили свою первую TrackMania. С тех пор этим сериалом и занимались, да делали это настолько хорошо, что в 2009 году их даже решило купить Ubisoft – у этого издательства как раз были проблемы с гоночным жанром. Между делом Nadeo создавала мореплавательный сериал Virtual Skipper с третьей по пятую часть, но это было развлечение слишком уж нишевое.

ВЫ ВРЕЗАЕТЕСЬ, ВЫЛЕТАЕТЕ, НАЧИНАЕТЕ СНАЧАЛА И ПОВТОРЯЕТЕ, ПОВТОРЯЕТЕ, ПОВТОРЯЕТЕ ДО ЗОЛОТОЙ МЕДАЛИ И ПЕРВОГО МЕСТА В РЕЙТИНГАХ.

TrackMania прекрасно знает свое место и ни на что его не собирается менять. Пока другие гонки заставляют биться с соперниками, с собственным автомобилем, с искусственными преградами и с пулеметами на крышах, TrackMania показывает последний фронт в войне гонщика с дорогой. Чужие машины тут не мешают, своя становится продолжением клавиатуры, а таймер все тикает в углу.

И в войне выигрывают стабильно дороги. Вы врезаетесь, вылетаете, начинаете сначала и повторяете, повторяете, повторяете до золотой медали и первого места в рейтингах. TrackMania – игра для перфекционистов. Жаль, не от перфекционистов. Сериал стартовал в 2003 году и строился на простой идее: геймерам давали мощный и простой редактор карт и позволяли этими картами делиться. Слегка игрушечная физика машин поддерживала самые безумные трюки – от прыжков на полкилометра до езды по стенам и мертвым петлям. И карты игроки создавали такие же безумные: фирменных прыжков TrackMania нет, не будет и не нужно ни в какой другой игре. Сообщество разрослось, авторы выпустили продолжение Sunrise, потом еще несколько, потом бесплатную версию Nations – и фанатов становилось все больше и больше, пока TrackMania не превратилась в объект культа.

А теперь эта самая TrackMania получает новый графический движок и цифру 2 в названии: сиквел собираются выдавать порциями, по одному виду треков за раз. Первыми нам показывают титульные каньоны. Что до графики и физики, то к ней претензий никаких: уровни смотрятся как в Hot Pursuit, а машинки прыгают и падают все так же задорно, как и в прошлых частях. Не сомневаемся, что на такой прекрасной основе TrackMania 2 станет превосходной девятибалльной игрой, если разработчики постараются. Пока, правда, стараний не видно: у нового выпуска полным-полно проблем с наполнением.

Не поверите, но все закончится хорошо.

В онлайне иногда случаются «пробки» из «привидений». Не толкаются, но обзор заслоняют.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★ 9.0
ГРАФИКА	★★★★★★ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★ 5.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★ 7.5

+ Новые физический и графический движки замечательные, остальное такое же, как и раньше.

– Слишком мало контента, не интуитивный интерфейс, почти нет новшеств в геймплее.

НАЗЫВАТЬ TRACKMANIA 2 «СИКВЕЛОМ» СЛИШКОМ ПАФОСНО. ВСЕ ТА ЖЕ ИГРА, ТЕПЕРЬ С НОВОЙ КАРТИНКОЙ.

7.5

хорошо

Редактор карт такой же простой, как и всегда. Вот эта локация собралась за пару минут.

www.epidemz.net

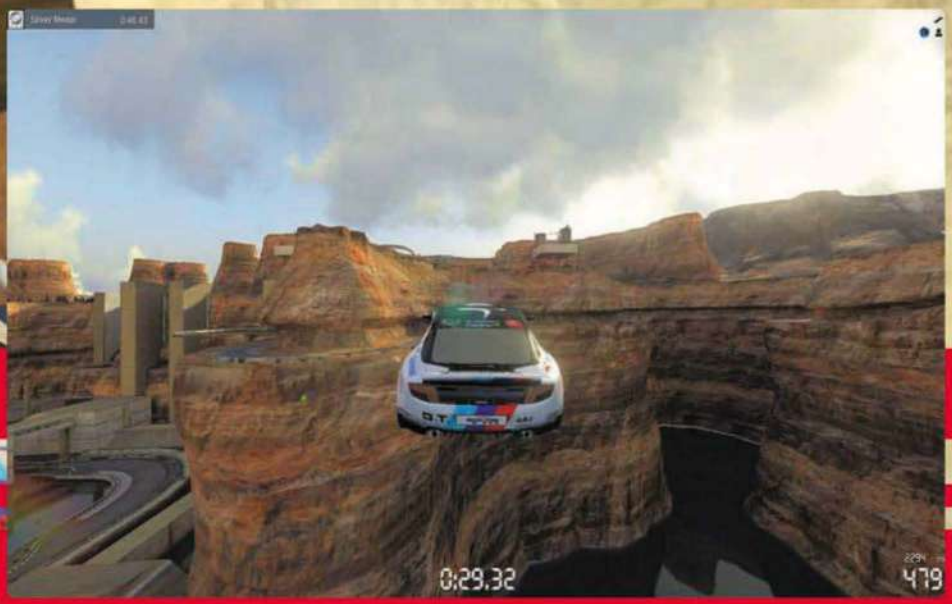
НЕОСВОЕННАЯ ТЕРРИТОРИЯ

Canyon предлагает два главных типа игры: соло и мультиплеер. В первом 65 треков нарастающей сложности, на каждом надо обгонять «призраков» чужих машин и зарабатывать медальки. Раз в пять минут на треках разрешают ставить «официальное» время, которое продвигает в глобальном солорейтинге. И да, играть очень сложно. Иной раз страшно расстраиваешься, начиная трек в 10 или 15 раз – но это TrackMania, за этим мы и пришли, куда уж теперь ныть. Мы-то с вами знаем, что медалька и рейтинг в таблице и не такого стоят.

С другой стороны, ветераны сериала встретят сингл с унынием: здесь всего один режим, уровни Puzzle и Platform исчезли. И без побочных режимов Canyon многое теряет: в TrackMania всегда был элемент головоломки, он делал игру больше, чем просто гонкой. Это был странный внежанровый гибрид вроде Portal, а теперь игру обрезали, упростили и оставили аркадным рейсингом. Печально. Обидно и то, что оставшиеся в сингле 65 треков проходятся знающим человеком всего за несколько часов – раньше одиночная кампания была куда длинней. Фанаты доделают? Не сомневаемся, но оценку за игру мы ставим не фанатам, а разработчикам.

С МИРУ ПО НИТКЕ

Забрасывать игру после скучного сингла, впрочем, рановато. Настоящая TrackMania начинается онлайн, и в мультиплеере тут своя, отдельная прокачка и своя же таблица рекордов. Каждый удачный заезд дает очки и продвигает вас в глобальном рейтинге – то есть после пары часов из пятидесятитысячного превращаешься неминуемо в сорокатысячного, и это приятно. Заявлено аж шесть режимов игры, но на момент написания рецензии серверы работали лишь для трех (что само по себе удивительно – почему Nadeo не запустила хотя бы по одному официальному серверу на каждый режим?): в Time Attack участники соревнуются за лучшее время на треке и могут в рамках заезда свободно возвращаться к чекпоинтам, в Laps все стартуют одновременно, а результаты учитываются по итогам трех общих попыток, и Rounds эту формулу повторяет, но победителем называет набравшего нужное число призовых очков. Суть всегда одна: куча машин вываливаются на дорогу и штурмуют ее на время. Машины в TrackMania всегда в режиме «призрака» (их видно, но к ним нельзя прикоснуться), поэтому даже в мультиплеере вы остаетесь один на один с треком. А треков тут, конечно, бесконечно много: на серверах в ротации десятки и сотни любительских карт, поэтому при каждом выходе онлайн вы гарантированно получаете что-то новенькое. И этот мультиплеер прекрасен сам по себе, но... примерно в таком же виде он есть в бесплатной TrackMania Nations Forever трехлетней давности. И опять же – онлайн хорош не благодаря стараниям разработчиков, а скорее вопреки их ничегонеделанью. Фанаты сами ковыряются в дебрях сиквела, сами восполняют пробелы в локациях, сами друг другу помогают и создают познавательные wiki. Хоть памятник ставь.



Иной раз и не поймешь, куда именно надо приземляться. Тут мы летим наверх, например.

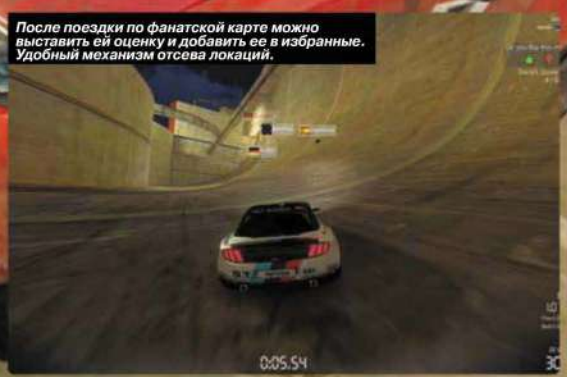
СМЕРТЕЛЬНЫЙ ТРЮК

Вот и получается, что игра с одной стороны хорошая, а с другой – могла быть намного лучше. В ее нынешнем виде TrackMania 2 вряд ли заслуживает цифры в названии: движок-то изменился, но геймплей остался прежним. И даже громоздкий интерфейс не выглядит современным: чтобы скачать новый трек для локальной игры, вы должны, например, потрошить папку с игрой в поисках наборов карт и лезть руками в Интернет на фанатские сайты. И это в 2011 году, где все должно быть автоматизировано и интуитивно. Нет, TrackMania определенно не хочет привлекать новых фанатов.

Даже простая арифметика не на стороне Canyon. За $20 игра предлагает один тип дорог, один сингл-режим и мультиплеер. При этом за $30 в United Forever было семь типов уровней, три сингл-режима и все тот же мультиплеер. Учитывая, что геймплей с тех времен никак не изменился – какого черта, Nadeo? Такое ощущение, что управление над сериалом перехватили маркетологи, а роль геймдизайнеров спихивают на фанатов. Учитывая эпизодическую природу TrackMania 2, мы надеемся на изменения и очень хотим поставить следующему выпуску хотя бы восемь баллов. Грех пускать такой сериал на самотек. ■

Машина в Canyon очень легко входит в дрифт. Для некоторых это непривычно.

После поездки по фанатской карте можно выставить ей оценку и добавить ее в избранные. Удобный механизм отсева локаций.



MANIAPLANET

Вместе с TrackMania 2 разработчики запускают онлайн-платформу для игр ManiaPlanet: в будущем здесь соберутся и другие проекты Nadeo. Этих самых других проектов анонсировано пока две штуки: шутер ShootMania и ролевая QuestMania. Про первый уже кое-что известно: говорят, оружия здесь будет немного (а главным вообще окажется ракетная установка) и весь акцент сменят – как ни странно – на карты. Выходить она, как и TrackMania 2, будет порциями по типам локаций. Есть ничем не обоснованное подозрение, что это будет «убийца Worms 3D». Хотя сложно сказать, что Worms 3D жив.

www.epidemz.net

Альфа-Банк

Оформить дебетовую или кредитную «Мужскую карту» можно в отделениях ОАО «Альфа-Банка», а так же заказав по телефонам:
(495) 229-2222 в Москве | 8-800-333-2-333 в регионах России (звонок бесплатный)
или на сайте
www.mancard.ru

(game)land

на правах рекламы

ОАО «Альфа-Банк». Генеральная лицензия банка России на осуществление банковских операций от 29.01.1998 №1326"

www.epidemz.net

ПОХОЖЕ НА: F1 2010
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный, кооперативный на 2 игрока, многопользовательский на 2-16 игроков

Автор: Сергей Думаков

- **ЖАНР:** Racing
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Codemasters
- **РАЗРАБОТЧИК:** Codemasters
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** средние, видеокарта уровня GeForce 260GT или аналогичный Radeon
- **ИНТЕРНЕТ:** formula1-game.com/uk/

F1 2011

КОРОЛЕВСКИЕ ГОНКИ

Если на тематическом форуме компьютерной игры обсуждается диапазон изменения развала передних и задних колес – значит, вы попали в дружелюбное сообщество фанатов гоночной серии F1. Только тут популярно объяснят разницу между шинами прошлогодней ревизии игры (Bridgestone) и нынешней (Pirelli), обоснуют необходимость переключать двигатель болида в режим усиленного потребления топлива на последних кругах гонки и научат тормозить «кирпичом»; в конце концов, F1 – это вам не какая-нибудь Need for Speed. Приблизительно год назад симулятор от Codemasters стал главной надеждой любителей экстремальных скоростей, хардкорной езды и дополнительных контроллеров типа «руль с педалями».

Если правильно подобрать комплект резины, заезд под дождем может дать даже лучший результат, чем в сухую погоду.

АВТОМОБИЛИ, В КОТОРЫЕ НЕЛЬЗЯ НЕ ВЛЮБИТЬСЯ

F1 2010 и в самом деле оказалась неожиданно классной игрой. Неожиданно – потому что к скуке кольцевых гонок мы привыкли давно, попробуй удиви, а тут... Тут вдруг драйв, адреналин, кровь в висках, все по науке. Codemasters умудрились вывести идеальный гибрид аркадной гоночной игры и полноценного симулятора: после пары кругов в F1 2010 ты уже сам лезешь в эти чудовищные дебри настроек, передвигаешь ползунки и меняешь проценты – тебе интересно, как все это работает. Потому что ты кое-как одолел мизерную часть дистанции, а хочется по-взрослому – от начала и до конца. Потому что, черт возьми, «Формула 1» – это очень, очень круто.

С F1 2011 все во многом осталось по-прежнему. Игра все так же является одной из самых красивых электронных гонок на сегодняшний день, а в плане детализации самих автомобилей ей и вовсе нет равных (если вы видите на экране какую-то часть болида – любого болида – можете быть уверены, что

www.epidemz.net

Обгон штука неторопливая: одно неверное движение – и дюжина секунд штрафа, которые могут свести на нет всю гонку.

ИГРА ВСЕ ТАК ЖЕ ЯВЛЯЕТСЯ ОДНОЙ ИЗ САМЫХ КРАСИВЫХ ЭЛЕКТРОННЫХ ГОНОК НА СЕГОДНЯШНИЙ ДЕНЬ, А В ПЛАНЕ ДЕТАЛИЗАЦИИ САМИХ АВТОМОБИЛЕЙ ЕЙ И ВОВСЕ НЕТ РАВНЫХ.

точно так же она выглядит и в реальной жизни). Динамическая смена погодных условий по-прежнему впечатляет: вы можете начать гонку под палящим солнцем, а закончить ночью в проливной дождь, и это будет самый потрясающий ливень, который когда-либо был создан с помощью цифрового кода. Ну и, само собой, никуда не делась фирменная черта игры – непередаваемое удовольствие от управления машиной, чувство органического единства с железным конем, почти детская радость от обузданной скорости. Именно этот тонкий момент и заставлял множество людей, в том числе и бесконечно далеких от диапазонов изменения развала колес, тратить многие часы на прохождение одной-единственной трассы (хотя тут и можно выставить три круга вместо, скажем, пятидесяти шести). Правда, в таком случае возникает простой вопрос: что же в F1 2011 нового?

ВО СЛАВУ РЕКУПЕРАТИВА

На удивление немногое. Это вообще беда многих спортивных симуляторов, так называемая «проблема второго сезона» – чтобы игру продать во второй раз, нужно что-то новое, а что нового может быть в «Формуле 1»? Ну да, в этом сезоне мы увидим новую индийскую трассу (имени, само собой, Будды) – и она есть в F1 2011, воссозданная до последнего поворота. Другие нововведения: вернувшееся «правило 107%» (допускает на старт только тех пилотов, чье время окажется не хуже 107 процентов от результата победителя квалификации), запрет использования аэродинамического усилителя F-Duct и его аналогов, снятие ограничений на системы рекуперативного торможения – также обусловлены поправками, внесенными в правила проведения чемпионата. Сама же игра, ее ядро, остались практически неизменными... что выглядит странно, поскольку почти все эти изменения можно было легко внедрить в ту же F1 2010 с помощью патчей или модификаций – особо упертые поклонники уже заявляют, что не собираются переходить с прошлой версии на новую, так как не видят в этом никакого смысла.

Разработчики, в свою очередь, утверждают, что ими был существенно доработан искусственный интеллект, сетевые режимы игры и мультиплеер. Но от AI ощущения остаются двоякие: с одной стороны, соперники и в самом деле ведут себя на трассе интересней – чаще блокируют, устраивают своеобразные засады на опасных участках и остро атакуют; с другой – можно запросто схлопотать штраф за «неоднократные

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.5
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.5
СТАБИЛЬНОСТЬ	7.0

Динамическая смена погодных условий по-прежнему великолепна (и вообще, во всем, что касается технической части, F1 2011 практически идеальна).

Скорее, придирки: слишком мало изменений по сравнению с прошлой частью, убогий по нынешним меркам интерфейс, раздражающие баги со сбросом настроек управления прямо по ходу игры.

ЛУЧШИЙ (И ЕДИНСТВЕННЫЙ В МИРЕ) СИМУЛЯТОР ГОНОК «ФОРМУЛА 1».

8.0

очень хорошо

www.epidemz.net

нарушения», если кто-то боднет тебя в спину, а на низких уровнях сложности партнеры по заезду то и дело начинают впадать в топографический кретинизм. Сетевая часть (на двадцать четыре персоны, из которых шестнадцать – живые игроки, а роль остальных исполняет тот же AI) тоже предсказуемо грустна: найти дюжину понимающих и грамотных напарников – задача почти невыполнимая, одного любителя русского дрифта в общих рядах достаточно, чтобы каждый поворот превращался в раздражающую кучу-малу. Правда, остаются еще сплит-скрин и кооперативный режим: тут и партнера найти проще, и удовольствия от совместной игры больше.

Вот на таких участках встроенные «помощники» очень кстати. Между прочим, ABS впервые появилась именно на болидах F1 (ее тут же запретили, что не помешало Mercedes начать установку таких систем на серийные автомобили).

ПЕРЕХИТРИТЬ ВРЕМЯ

И все же F1 2011 – отличная игра, пусть и в немалой степени, потому что F1 2010 была отличной игрой. Технически это безукоризненный, вылизанный симулятор, готовый одинаково радушно встретить и опытного пилота, и безусого новичка. Система игровых «помощников» с радостью возьмет всю сложную часть гонки на себя (механикам перед заездом можно вообще буквально на пальцах объяснить, чего вы хотите от болида), а в максимально реалистичных условиях игра не даст и малейшей поблажки: чуть зацепил колесом гравий или траву – будь готов к тому, что через какое-то время это самое колесо придется менять, причем независимо от состояния остальных. Даже зацикленность на правилах, вынуждающая с ужасом следить за выбрасываемыми судьями флагами после каждого не то чтобы неудачного – просто неидеального маневра, работает в актив F1 2011. Когда ты, зажатый в тиски регламента, вырываешь у раскаленного австралийского асфальта злосчастные полторы секунды, возникает ощущение, что ты перехитрил само время – и именно ради таких моментов стоит садиться за воображаемый штурвал. Поверьте, никакая другая гоночная игра на подобное не способна. ■

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Старейшая британская компания по разработке и выпуску электронных игр Codemasters была основана в 1985 году. Те, для кого словосочетание ZX Spectrum – не пустой звук, должны помнить одну из самых ранних игр студии: серию квестов Dizzy с разумным яйцом в главной роли. В конце девяностых – начале двухтысячных компания стала активно заниматься гоночными играми, благодаря чему сегодня слывет настоящим экспертом по созданию автосимуляторов. В разное время под флагом Codemasters выходили такие легендарные проекты, как Micro Machines, Race Driver, Colin McRae Rally, TOCA Race Driver, IndyCar Series, Dirt и FUEL.

codemasters™

Виталий Петров атакует! Вот он, слева, в черно-золотистом. На таких узких треках AI вообще ведет себя очень агрессивно.

www.epidemz.net

PC ИГРЫ В СЕТИ

ЗАКОНЧИЛ ЧИТАТЬ ЖУРНАЛ И ХОЧЕШЬ ЕЩЕ?

ДА | **НЕТ** → **СЕРЬЕЗНО?**

КАКОЙ СОЦИАЛЬНОЙ СЕТЬЮ ТЫ ПОЛЬЗУЕШЬСЯ?

- vkontakte.ru/pc_igry
- twitter.com/pc_igry
- facebook.com/pc.igry

У МЕНЯ ЕСТЬ ВОПРОСЫ!

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ на ФОРУМ ЖУРНАЛА:
forum.gameland.ru

или ЗАДАЙ ИХ ПРЯМО ГЛАВНОМУ РЕДАКТОРУ:
formspring.me/Perevozchikov

Я ХОЧУ ВЫСКАЗАТЬСЯ!

ПИШИ ПИСЬМА на
post@pc-games.ru

www.epidemz.net

ПОХОЖЕ НА: сериалы The Sims и The Sims Stories
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный

Автор: Дмитрий Рубанов

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ ИГРЫ:** The Sims Medieval: Pirates and Nobles
- **ЖАНР:** Life Simulation
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Electronic Arts
- **РАЗРАБОТЧИК:** The Sims Studio
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** низкие, видеокарта уровня GeForce FX 5900 или Radeon 9500
- **ИНТЕРНЕТ:** www.ea.com/pirates-and-nobles

THE SIMS MEDIEVAL: ПИРАТЫ И ЗНАТЬ

ОЧЕНЬ ПРАВИЛЬНОЕ ДОПОЛНЕНИЕ

Сюжет и осмысленные задания, казалось бы, нужны играм сериала The Sims примерно так же, как корове второй хвост, третий глаз и пятая нога. Успех спин-оффов The Sims Stores и The Sims Medieval, правда, говорит об обратном. Людям интересно не только заниматься дизайном виртуальных домиков. Людям хочется приключений. И, да, желательно с возможностью заниматься дизайном виртуальных домиков.

Пиратство в случае с компьютерными играми в первую очередь ассоциируется с торрентами и улыбчивым продавцом Ашотом из палатки с полными русскими версиями. С настоящими флибустьерами с деревянными ногами и гнилыми зубами в нашей с вами любимой индустрии напряг. Из более-менее серьезных игр про «йо-хо-хо и бутылку рома» вспоминаются лишь «Корсары», «Пираты» Сида Мэйера, какое-то «Лего Карибского моря», да «Приключения капитана Блада», в реальность которой, кажется, уже мало кто верит. И вот теперь в список заметных пиратских игр можно добавить аддон для The Sims Medieval – «Пираты и знать».

НОВЫЕ РОЛИ

Дополнение «Пираты и знать» добавляет в The Sims Medieval пиратов и, как ни странно, знать. Внешне структура игры почти не меняется. Игрок, как и раньше, выбирает цель, создает героя-монарха и усаживается на трон небольшого королевства. На этом этапе дополнение почти никак себя не проявляет. Лишь в редакторе внешности персонажа появляется подводка для глаз, которой после «Пиратов Карибского моря» обязаны пользоваться все приличные морские разбойники. Список доступной одежды слегка расширен за счет вызывающих пиратских нарядов и шикарных одеяний зажиточных граждан из перьев чего-то редкого и, вероятно, бесконечно элитного.

В процессе обучения и по ходу игры открывается доступ к дорогущим предметам вроде трона, усыпанного золотом, и ванной с дизайном каравеллы. Самые занятные нововведения – стул для пыток и попугай. На стуле просто весело воспитывать любителей не к месту почесать языком. Попугай мало того что умеет подражать симовскому наречию, так еще и усердно таскает сокровища, мелких пушных зверьков и доводит до

Дмитрий Великий, правитель королевства Южный Симсец, повелевает танцевать!

О РАЗРАБОТЧИКЕ

За первые две части The Sims отвечала студия Maxis, знакомая многим по непотопляемой SimCity. Как известно, сразу после оглушительного финансового успеха The Sims 2 и выхода целого выводка дополнений, ответвлений и наборов контента, Maxis переключилась на Spore. Высший менеджмент Electronic Arts, разумеется, не захотел убирать в долгий ящик свой самый успешный бренд и в 2006 году объявил о создании дочерней компании The Sims Studio (первоначальное название – The Sims Division). Таким образом, The Sims 3, The Sims Medieval и все сопутствующие дополнения созданы без участия Maxis в целом и Уилла Райта в частности.

www.epidemz.net

САМЫЕ НЕОБЫЧНЫЕ ИГРЫ СЕРИИ THE SIMS

С 2000 года Maxis и The Sims Studio создали несколько десятков игр про частную жизнь человечков-симов. Периодически выходили весьма необычные экземпляры.

THE SIMS: MAKIN' MAGIC

Седьмое и последнее дополнение для первой части The Sims создано на волне популярности книг и фильмов о Гарри Поттере. Симы научились колдовать, заниматься алхимией и варить зелья. В контексте предыдущих серьезных аддонов про питомцев, вечеринки и свидания Makin' Magic смотрелась дико, но определенное очарование у игры несомненно было.

MYSIMS

Формально MySims – совершенно новая игра, но мы-то знаем, откуда растут ноги. Новый визуальный стиль с персонажами-головастиками не слишком сильно повлиял на основную концепцию. Первоначально MySims создавалась как упрощенная версия The Sims для консоли Nintendo Wii, которая в 2007 году продавалась в США едва ли не лучше старших консолей вроде Xbox 360 и PlayStation 3. Вскоре, правда, игру все-таки портировали на PC и мобильники.

THE SIMS SOCIAL

После выхода в 2002 году не слишком удачной The Sims Online Electronic Arts долго не выпускала симов гулять в Интернет. Однако нынешней популярности социальных игр сложно что-то противопоставить. Несколько месяцев назад в Facebook состоялся релиз The Sims Social – второй попытки издателя подружить симов с онлайном. По состоянию на конец лета число активных пользователей игры составило около 10 миллионов человек.

истерики придворных дам. В качестве приятного бонуса в «Пиратах и знати» имеется несколько новых черт характера и умение откапывать сокровища на ровном месте.

Специально для дополнения авторы придумали цикл тематических квестов. События начинаются с кораблекрушения. Море выносит на берег подшефного королевства обломки неизвестного корабля. По ходу действия история закручивается, и на центральный план выходит конфликт государств Грабвиль (пираты) и Богатони (знать). Делегация аристократов разбивает лагерь в лесу. Флибустьеры болтаются по пристани. К кому присоединиться – игрок решает сам. То есть The Sims Medieval отчасти стала более ролевой и нелинейной. Недаром в игре появился своеобразный индикатор, который показывает лояльность монарха к той или иной фракции.

УЗНАВАЕМЫЙ СТИЛЬ

Когда BMW M5 2011 сильно похожа на BMW M5 2005, это называется узнаваемый стиль. Когда одна компьютерная игра за исключением частностей очень похожа на другую, это называется либо клонирование, либо халтура, либо дополнение. «Пиратам и знати» повезло – перед нами всего лишь аддон за полцены оригинала. Спрос с нее в таком случае соответствующий. Новые квесты – есть. Новые вещи и одежда – тоже. Есть даже попугай и парочка модификаций стула для пыток разной степени изысканности. Возникает риторический вопрос: а что еще нужно преданному поклоннику The Sims Medieval?

Ну, честно говоря, очень кстати бы пришлась более адекватная игровая камера. Вряд ли кто-то отказался бы от реальной возможности принимать участие в заплывах и вылазках за сокровищами. В «Пиратах и знати» вместо путешествий – обрывки текста и краткие сводки о фоновых приключениях доблестной команды. А еще попугаев можно было бы нарисовать получше. Внешне бедные птицы скорее напоминают плотоядных насекомых юрского периода. ■

Тронный зал нетрудно превратить в шикарную каюту морского разбойника. Главное напрочь забыть о вкусе и не жалеть золота.

Главное нововведение в редакторе персонажа – подводка для глаз на манер Джека Воробья. Простите, капитана Джека Воробья.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★ 8.0
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★ 9.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★½ 6.5

Увлекательные квесты и юмор в стиле оригинальной The Sims Medieval; больше ролевых элементов и некое подобие нелинейности; множество новых предметов.

Проблемы с камерой и стабильностью; чудовищно нарисованные попугаи; заплывы в открытом море остаются за кадром – и это в игре со словом «пираты» в заголовке!

ПОЧТИ ИДЕАЛЬНОЕ ДОПОЛНЕНИЕ ДЛЯ ТЕХ, КОГО В СВОЕ ВРЕМЯ НЕ ОТПУГНУЛА THE SIMS MEDIEVAL.

7.0

хорошо

БУДУЩЕЕ THE SIMS

The Sims 3, The Sims Medieval и сопутствующий контент отлично продаются, поэтому анонс The Sims 4 – лишь дело времени. Если верить заметке в «Твиттере» одного из разработчиков, игру неспешно начали делать в 2010 году. Исходя из наиболее вероятных прогнозов, четвертую The Sims выпустят никак не раньше, чем через 2-3 года. Скорее всего, Electronic Arts не остановится на квадрологии. Еще в 2003 году компания зарегистрировала домены TheSims5.com, TheSims6.com, TheSims7.com,TheSims8.com,TheSims9.com и TheSims10.com. Делайте выводы.

СПЕЦИАЛЬНО ДЛЯ ДОПОЛНЕНИЯ АВТОРЫ ПРИДУМАЛИ ЦИКЛ ТЕМАТИЧЕСКИХ КВЕСТОВ.

www.epidemz.net

ПОХОЖЕ НА: ни на что не похоже
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный, split-screen на двоих, игра по интернету

Автор: Сергей Колокольников

Накопив достаточно золота, каменный шар можно на время превратить в миниатюрное солнце.

ROCK OF AGES

РОМАН С КАМНЕМ

- **ЖАНР:** Arcade/Tower Defence
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Atlus
- **РАЗРАБОТЧИК:** ACE Team
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** средние, видеокарта уровня GeForce 7800 или Radeon HD3000
- **ИНТЕРНЕТ:** www.atlus.com/rockofages/

«Не сходите с тропы, – предупреждали организаторы мезозойского сафари в одном из рассказов Рея Бредбери. – Заденете травинку, и в будущем к власти придет другой президент. Раздавите бабочку – и никогда не появятся Соединенные Штаты». Будь на месте вооруженных туристов разработчики из ACE Team, и сразу после инструктажа на тропу выкатился бы огромный валун. Ну а дальше досталось бы всем: травинке, бабочке, лягушке, тираннозавру, диплодоку…

МОРДА КИРПИЧОМ

Вынуждены успокоить особо ретивых защитников доисторической фауны: упомянутый выше эпизод с динозаврами сделан, что называется, для красного словца – огромный валун в Rock of Ages есть и занимает там, пожалуй, ключевое место, но вот раскатывать жителей прошлого он начинает с Античной эпохи. Причем делает это с особым цинизмом – не щадит никого, запросто сносит памятники старины и всюду сохраняет эталонный, как сейчас принято говорить, «покер фейс».

С другой стороны, валун ни в чем не виноват. Катиться его заставляют по большей части законы физики, а главная проблема и вовсе в хозяине. Мифическому герою Сизифу боги Олимпа в свое время вынесли приговор: до скончания веков толкать в гору тяжеленный камень, который, едва достигнув вершины, тотчас срывался по склону обратно вниз. В принципе, на этом канонический миф и заканчивался – греки были не самыми большими любителями открытых концовок и очевидных сиквелов. В изложении ACE Team знакомая история принимает неожиданный оборот. Работать за божественное «спасибо» и упоминание в книжках античный каторжник не желает, условиями труда недоволен, и вскоре смекает, что скатившийся с горы в нужном направлении валун запросто пробьет ворота между мирами. После чего сам Сизиф совершит побег настолько дерзкий, что герои одноименного телесериала и те парни, что пытались сбежать из Алькатраса, покажутся всем жалкими дилетантами. Греческий мужик сказал – греческий мужик сделал. Каменный колобок прорубает окно в мир живых, Сизиф прыгает за неожиданным союзником вниз, и начинается Rock of Ages – игра о камнях, крепких воротах и жестоком обращении со старушкой историей.

ШАРОМ ПОКАТИ

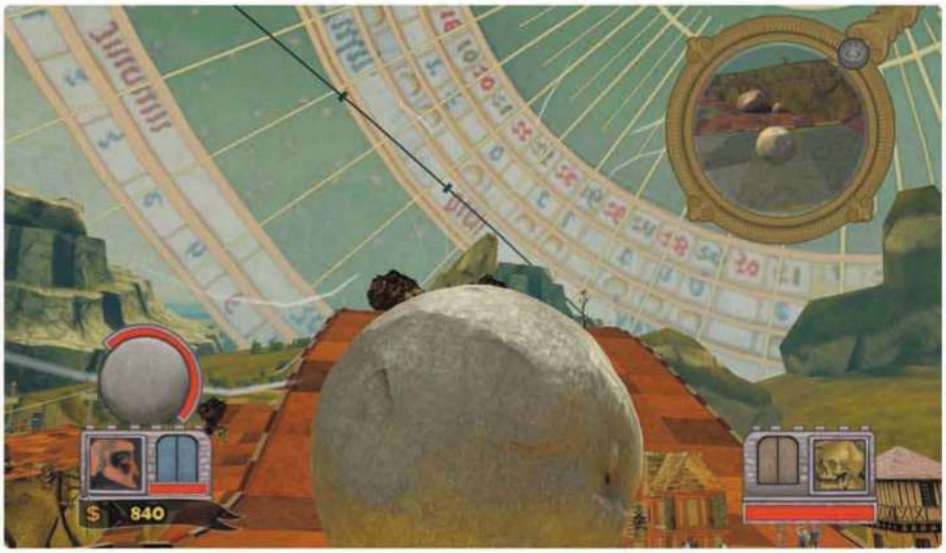
Сизиф возвращается в родную античность и вместо того чтобы, как и все порядочные экс-заключенные, начать новую жизнь, начинает закусывать с каждым из встреченных селебрити своего времени. Даже царь Леонид – и тот в списке приглашенных.

Расставить взрывчатку на крутом спуске – любимый трюк компьютера на этом уровне. Попробуем и мы.

Восставшие из мертвых Платон и Аристотель идут просвещать погрязшую во тьме Европу. Ни слова о мозгах.

На стороне Сизифа выступает колобок с невозмутимым выражением лица.

www.epidemz.net



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★ 7.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★½ 7.5
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★★ 7.0

Интересный стиль, неожиданные противники, отличный стеб над мировой историей.

Вы вряд ли вернетесь к этой игре по завершении сюжетной кампании.

ЕСЛИ БЫ «МОНТИ ПАЙТОН» СОБРАЛИСЬ ДЕЛАТЬ ИГРУ В ЖАНРЕ TOWER DEFENCE, У НИХ ПОЛУЧИЛСЯ БЫ ROCK OF AGES.

7.5
хорошо

Ведутся древнегреческие разборки весьма затейливым способом. У каждой стороны есть своя крепость, между ними своеобразная трасса, заставленная деревцами, редкими домиками и плоскими людишками. После того как незримый глас дает сигнал к началу боя, оба противника выкатывают... огромные валуны. Цель каждого уровня – ворваться в крепость противника и задавить командира, перед своей кончиной визжащего, как перепуганная школьница. Для этого табельный камень нужно провести по извилистой трассе, в конце набрать максимальную скорость и со всей дури постучаться им в двери вражеской цитадели. Противник, разумеется, занят ровно тем же.

Но выиграть по-геройски, с одного удара, при всем желании не выйдет – уж больно стойкие у врагов ворота. Как только ваш камень, поразив вражеские ворота, расколется вдребезги, приспешники-строители ринутся вырубать новый... И в этот самый момент у всей из себя примитивной Rock of Ages откроется второе дно.

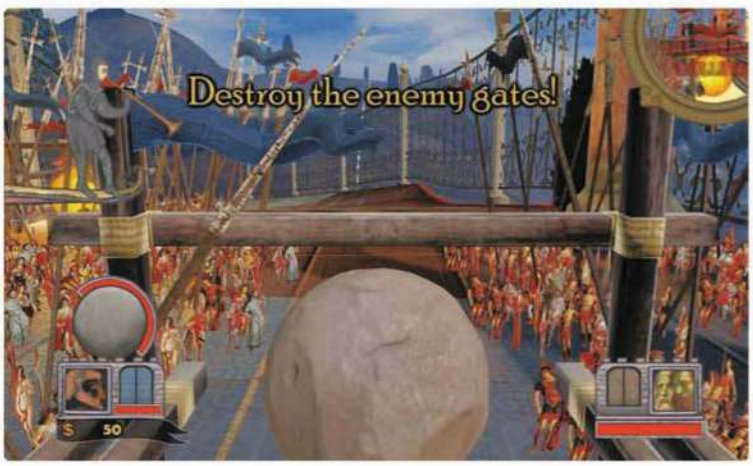
ПИНБОЛ ВО ВРЕМЯ ЧУМЫ

Пока стучит кирка, игроку можно заняться строительством. Доступны оборонные башни (в большом ассортименте – деревянные едва ли задержат чужой шар, каменные – серьезно затормозят, а через особо высокие невозможно перелететь), животные (от коров до огромных мамонтов), катапульты, сдувающие камень в сторону вееры, взрывчатка... В общем, жанр tower defence во всей красе.

Но не забывайте – в ожидании нового камня противник может быть занят тем же. Так что не удивляйтесь, если за особо извилистым поворотом ваш вечно спокойный валун наткнется на могучие баррикады. Впрочем, со временем трассы становятся все более извилистыми, обрастают альтернативными дорогами, и перекрывать пути к воротам становится все сложнее.

Через какое-то время Сизиф и камень устают давить бабочек античности и перебегают в эпоху Средневековья. Здесь фантазия ACE Team окончательно срывается с цепи, и Rock of Ages с ловкостью циркача принимается жонглировать совершенно монтипайтоновскими штуками. На пути Сизифа возникают то Влад Цепеш, то загулявшая по Европе Чума, то восставшие из могил древнегреческие философы – так метафорически в игре начинается эпоха Возрождения. Игра бросается роликами один смешнее другого, а раз в несколько уровней подсовывает вычурных боссов, сопровождая их появление прямолинейными подсказками к убийству (сначала это «его слабое место – живот», ближе к концу «его слабое место – ВЕЗДЕ»). Плюс совершенно чокнутый стиль – каждой эпохе соответствует собственное оформление (например, по статуям и черно-рыжей гамме вы поймете, что катаете шары в Древней Греции) и характерные музыкальные композиции.

По характерному небу можно понять, что сейчас мы находимся в Средневековье, а не в какой-нибудь Античности.



Чем дальше в лес, тем больше здешнее строительство сводится не к обороне ворот, а к тому, чтобы разбить шар противника, ну или хотя бы вытолкать его за пределы карты.

Особо напряженный момент: оба противника стартуют одновременно. В таких эпизодах все решают грамотно расставленные ловушки и ловкость в управлении шаром.

* * *

Омрачают псевдоисторическое шапито две вещи. Первая: игра не сказать чтобы здорово отлажена, и на машинах, скажем, трехлетней давности может нет-нет да притормаживать, хотя грузить системные ресурсы здесь особо и нечем. Вторая: сама по себе механика приедается уже по завершении первой главы. До конца идешь исключительно ради мамонтов, восставших мудрецов и прочих неожиданных гэндальфов. ■

О РАЗРАБОТЧИКЕ

ACE Team – яркий пример того, что Чили – это не только острый соус и странная певица, но и, например, независимые компании разработчиков. Давать волю фантазии ребятам не впервой – на их счету неоднозначный, но визуально интересный Zeno Clash («Папамама», помните?). К слову, сейчас компания вовсю трудится над его сиквелом.

www.epidemz.net

ПОХОЖЕ НА: Puzzle Quest, Bejeweled
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный, многопользовательский на 2-4 игроков

Автор: Анатолий Сонин

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Might & Magic: Clash of Heroes
- **ЖАНР:** Puzzle/Strategy
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Ubisoft Entertainment
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Buka Entertainment
- **РАЗРАБОТЧИК:** Capybara Games
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** низкие, видеокарта уровня GeForce 6800 или Radeon X800
- **ИНТЕРНЕТ:** buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=613

МЕЧ И МАГИЯ: БИТВЫ ГЕРОЕВ

УНИКАЛЬНАЯ ГОЛОВОЛОМКА ВО ВСЕЛЕННОЙ «ГЕРОЕВ»

Если разработчики мобильных игр берутся за сериал калибра «Героев», добра не жди. Если стратегию они превращают в головоломку, а пафосных персонажей – в анимешных детишек, игру хочется вовсе проигнорировать и побыстрее выбросить из головы. И только если она так хороша, как Clash of Heroes, всего этого делать не стоит.

Головоломка по бюджетной цене и с бюджетной же графикой, Clash of Heroes цепляет великолепным и уникальным геймплеем. Это не стратегия, но и не совсем пазл: тут есть и сложная тактика, и звонкие спецэффекты прямиком из Bejeweled, в боях нужна и голова на плечах, и толика удачи.

Но до боев надо еще дожить: встречает игра своей самой уродливой, сюжетной, сторо-

на их ровесников-тинейджеров сюжетная часть игры и рассчитана – будто бы мультфильм смотришь, а не в «Героев» играешь. Сюжет при этом вполне серьезный: вторжение демонов, придворные интриги, предательства, обманы – полный комплект. Только подан, как в детском саду.

БОЕВЫЕ ФОРМАЦИИ

Но все проблемы уходят на второй план, когда начинается бой. На экране вырисовывается цветастое поле: сверху на

Элитные юниты бывают ну очень элитными: демон наверху готовится ударить на 77 очков, притом что у моего героя в хорошую погоду только 45. Надо как-то выкручиваться.

www.epidemz.net

Свободы перемещений в мире нет. Кликаете на круглешок, герой к нему идет.

Драконы, архангелы... Все-таки осталось в игре что-то от «Героев».

ЭТО НЕ СТРАТЕГИЯ, НО И НЕ СОВСЕМ ПАЗЛ: ТУТ ЕСТЬ И СЛОЖНАЯ ТАКТИКА, И ЗВОНКИЕ СПЕЦЭФФЕКТЫ ПРЯМИКОМ ИЗ BEJEWELED, В БОЯХ НУЖНА И ГОЛОВА НА ПЛЕЧАХ, И ТОЛИКА УДАЧИ.

нем стоят столбики вражеских юнитов, снизу – ваших. Тут вы делаете две вещи: перекладываете крайние юниты из одного столбика в другой и убираете бойцов из столбиков. Таким вот образом нужно собирать в цепочки троицы однотонных солдат. Если цепочка по вертикали, слепленный отряд готовится нанести удар (и наносит его через один, два, три или даже пять ходов в зависимости от скорости юнитов); если по горизонтали – персонажи превращаются в стену, через которую врагу предстоит пробиться. На каждом ходу можно сделать лишь два-три действия, поэтому приходится четко продумывать, где атаковать, а где обороняться. Задача – убить героя противника, причем напрямую его здоровье портят только те атаки, которые пробились через столбик вражеских войск и дошли до конца экрана.

Это основы – и они не сложнее, чем в казуальных играх модели «собери три брильянтика в цепочку». Но Clash of Heroes отличают нюансы: десятки нюансов, которые превращают систему, построенную на удаче, в систему, построенную на тактике.

Например, юниты тут бывают очень и очень разные. Если в начале кампании на поле выпадают только стандартные солдаты, то дальше открываются все новые бойцы: кто-то сильный и неторопливый, кто-то имеет право ранней атаки в ходу, кто-то наносит дополнительный урон первому ряду. Подбираете состав бойцов лично, качаете армию в драках, учитесь правильно их использовать – а учиться есть чему: атаки можно комбинировать и усиливать, отряды сливать в один и ускорять. Сложности добавляют «элитные» бойцы: они сильные, занимают много клеток и в ходе боя могут умереть – тогда их приходится докупать или зарабатывать в побочных квестах. У врага такие суперсолдаты тоже выходят в бой – и иной раз могут убить вашего героя одним ударом. Без продуманной тактики с этими монстрами воевать нельзя.

Наконец, сами расы очень разные. Люди медленно заряжаются и сильно бьют, эльфы быстрые, и стены у них умеют регенерировать, а у некромантов, например, мертвые юниты превращаются в баррикады из костей. Не учел нюансов вражеской расы – считай, уже проиграл.

АРМИЯ КРАСНЫХ ШТАНОВ

И со всеми этими мелочами бои становятся уже действительно сложными. Аура Bejeweled улетучивается, приходит ощущение игры в шахматы. Чертовски интересно, и неважно уже, что иногда полагаешься на удачу – тем больше накал страстей.

Сюжет, как мы уже говорили, сам по себе беспомощен как безрукий младенец, но он прекрасно служит геймплею и каждый раз подбрасывает новые сложности. Вот вам надо попасть по лучникам, бегающим от одного столбика к другому, вот в правильной последовательности ударить по цветным гонгам, вот победить босса, заучив его причудливые атаки. Отдельной категорией стоят бои-пазлы, где игрока ставят перед какой-нибудь конкретной задачей, которую надо оперативно решить, – удача отпадает, остается только расчет.

На всем этом Clash of Heroes живет и радует довольно долго для игры за $15 (или 399 рублей, подсказывает локализованный Steam): тут пяток кампаний, каждая не на один час геймплея. Многопользовательский режим геймплей продлевает, но ненадолго: народу там уже играет немного, и легко попасть в бой против слишком сильного (или слабого) врага. Разве что с друзьями можно матч устроить.

Плюсы боевой системы и красочная графика Clash of Heroes запросто перевешивают все минусы сюжета. Да, эту игру сложно воспринимать как часть «геройской» саги. Но привязка к громкому сериалу этой головоломке и не нужна, она уверенно стоит на своих двоих. ■

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Канадская студия Capybara Games первые годы своей жизни работала только с мобильными играми – но когда в 2007-м они сделали хитовый Critter Crunch для iPhone, удержаться от выхода на «большой рынок» было уже невозможно. В 2009 они портировали Critter Crunch на консоли и в том же году выпустили Clash of Heroes – тогда лишь для портативной Nintendo DS. Теперь, в 2011, игра выходит с обновленной графикой для всех старших платформ, включая нашу.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	9.0
ГРАФИКА	7.5
ЗВУК И МУЗЫКА	6.5
СТАБИЛЬНОСТЬ	9.0

+ Великолепная боевая система, которая поставила игру ровно посредине между головоломкой и стратегией; двумерные задники и спрайты нарисованы в HD-разрешении.

– Герои ведут себя, как в дешевом американском мультфильме, который маскируется под дешевый японский мультфильм. Диалоги держат планку мультика и пафос истории никак не передают.

ЗАМЕЧАТЕЛЬНАЯ ГОЛОВОЛОМКА-СТРАТЕГИЯ, ВЫКЛЮЧИТЬ КОТОРУЮ НЕВОЗМОЖНО. С «ГЕРОЯМИ» ИМЕЕТ МАЛО ОБЩЕГО, ТАК ЧТО ФАНАТАМ СЕРИИ НАДО БЫТЬ ГОТОВЫМИ.

8.0

очень хорошо

На ПК игра выглядит на порядок лучше, чем на портативной DS.

www.epidemz.net

ПОХОЖЕ НА: Fallout: New Vegas
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный

Автор: Илья Черных

FALLOUT: NEW VEGAS – LONESOME ROAD

ФИНАЛ. ОКОНЧАТЕЛЬНЫЙ И БЕСПОВОРОТНЫЙ

- **ЖАНР:** Role-Playing Game
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Bethesda Softworks
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-СофтКлаб
- **РАЗРАБОТЧИК:** Obsidian Entertainment
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** средние, видеокарта уровня GeForce 8800GT
- **ИНТЕРНЕТ:** fallout.bethsoft.com

Разобрались с господином Хаусом и думаете, что все закончилось? Как бы не так! Главный вопрос этой истории – почему проклятую фишку передали именно нашему курьеру – так и остался нерешенным. Судьба и прочие простые объяснения – для слабаков. Как все было на самом деле, расскажет Улисс, тот самый курьер, который отказался от заказа в вашу пользу. Добро пожаловать на пустынную дорогу!

Добро пожаловать в Разлом, самое одинокое место в Пустоши.

НА ЗАПАДНОМ ФРОНТЕ

К западу от Примма находится заваленный мусором проход через перевал. В оригинальной игре там живет семья койотов, но всего за 10 долларов вам нарисуют дверь в, возможно, самое грустное приключение вселенной Fallout. За перевалом ждет наполовину разрушенная ракетная база, скрывающая последний секрет нашего Курьера. Окрестности базы тоже пострадали; как выяснится далее – по нашей вине. Финальный эпизод хирургически точно вписывается в основную сюжетную линию, и дело тут не только в том, что изначально он планировался как часть большой New Vegas. Наш курьер наворотил за свою недолгую, но яркую жизнь такого, что проймет его теперь только совсем уже драматическая драма. Чтоб накал, гм, страстей был не ниже, чем в трагедии про Дарта Вейдера.

Итак, пустынная дорога за перевал приведет в Разлом, где в ужасных страданиях объединились солдаты НКР и легионеры Цезаря. Здесь ждет Улисс, неотступно следовавший за нашим героем на протяжении всей игры. Здесь вы узнаете цену всем своим поступкам, совершенным за время путешествий по Пустоши. Независимо от того, как вы распорядились судьбой Нью-Вегаса, здесь вы сделаете последний – самый главный и тяжелый выбор. И так далее.

Несмотря на крайнюю степень пафоса, это вполне справедливое и подходящее описание финального дополнения к New Vegas – все будет именно так. Другое дело, что по дороге к Улиссу и судьбоносному решению вы проклянете все на свете. Потому что путь ваш лежит через тяжелые, иногда изнурительные бои с всегда и по всем параметрам превосходящими силами противника. Когти Смерти по сравнению с местными хищ-

Выключаем роботов, исправляем ошибки молодости.

PC-ВЕРСИЯ

Obsidian Entertainment по-прежнему за нас: графика четче и ярче, ошибок не много, компенсировать неповоротливость героя помогают наши собственные навыки обращения с мышью.

www.epidemz.net

Местный климат губителен для туристов.

Давно не виделись! Обнимемся, братан?

Эхо войны.

ФИНАЛЬНЫЙ ЭПИЗОД ХИРУРГИЧЕСКИ ТОЧНО ВПИСЫВАЕТСЯ В ОСНОВНУЮ СЮЖЕТНУЮ ЛИНИЮ.

Портрет Улисса в маске и без.

никами – милые прямоходящие ящерки! К счастью, в этот раз можно все накопленное добро взять с собой.

С ПОЛНОЙ ВЫКЛАДКОЙ

И, естественно, разжиться новым. А вот пацанов с девчонками и роботами придется оставить за дверью. Оно и верно: курьер 50 уровня способен на многое в одиночку. Плюс новые пушки и броня. Вот, например, первый образец арсенала Lonesome Road – сварочный аппарат, который с легкостью убирает роботов и людей в силовой броне. Плохая новость: им вооружено местное недружелюбное население. Хорошая новость: по дороге к Улиссу вы разживетесь броней спецназа НКР. Да-да, той самой: длиннополый плащ, каска, противогаз. Прямо как во вступительном ролике New Vegas! Плохая новость: в этой броне ходит и местное недружелюбное население. Любопытным дополнением к арсеналу стали светошумовые гранаты и аварийно-спасательный пистолет. Слабый урон компенсируется тем, что вспышки до дрожи или даже обморока пугают Когтей Смерти и прочих диких животных. На людей (хотя тут правильнее говорить «то, во что они превратились») эти новинки влияют не менее благотворно: дезориентируют, снижают навыки, превращают в легкую добычу. Плохая новость все та же: и то, и другое будет использовано против вас. Дальше, праздник на улице физически слабых курьеров: теперь у них тоже есть миниган! Пулемет с 10-миллиметровыми боеприпасами закрепляется на плече и сеет смерть весьма эффективно. Плохих новостей две: сначала пулемет нужно отобрать у врага, а потом мучиться с ремонтом – уж очень мало запчастей.

И МОЙ СУРОК СО МНОЮ

Авторы приготовили еще один сюрприз – нового компаньона. Примерно на пятой минуте вы познакомитесь с роботом ED-E, который станет вашим проводником и верным спутником через этот финальный круг ада. Для полного единения с летающим шариком из железа рекомендуется включить субтитры: этот вариант ED-E чрезвычайно разговорчив и по характеру напоминает десятилетнего ребенка. Например, когда вы включите режим скрытных перемещений, робот отзовется «скрытным бипом». Кроме того, ED-E готов безвозмездно ремонтировать броню и оружие, в присущей только ему манере поддержать разговор о жизни, вселенной и всем остальном, открыть электронные замки и оказать посильную поддержку в бою. Его история в Lonesome Road – самая трогательная из всех. Шок, который редакция испытала от одного из вариантов концовок, просто не передать словами. Берегите этого стального малыша!

GRAND FINALE

Собственно ролевая игра развернется под самый занавес, и финал, конечно, выйдет грандиозный. Не понятно только, почему удовлетворения от победы над местными проблемами нет. То ли оттого, что дополнение слишком задержалось, то ли от вопросов, затронутых авторами, то ли оттого, что чуть ранее мы играли в великолепный аддон Old World Blues. Если вы преданный поклонник серии, смело покупайте Lonesome Road. Если вы поклонник избирательный – дождитесь GOTY-издания и начните игру заново. Тогда предложенный в Lonesome Road финал окажется как никогда к месту.

P.S. Как бы там все ни повернулось, не трогайте койотов у перевала. Даже если у вас нет перка Animal Friend. Пусть они не узнают, что рядом с ними прошло самое чудовищное существо на планете. ■

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★☆ 7.5
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★ 9.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★ 6.0

Блестящее окончание New Vegas.

Прямой, как стрела, путь к финалу.

ЖИРНАЯ ТОЧКА В ИСТОРИИ КУРЬЕРА.

7.5
хорошо

О РАЗРАБОТЧИКЕ

С 2003 года студия Obsidian Entertainment продолжает дело, начатое Black Isle Studios (а это ролевые хиты Fallout 2, Baldur's Gate, Icewind Dale и Planescape: Torment). Получается по-разному, но Fallout: New Vegas понравился всем – и старым поклонникам серии, тоскующим по перку Child Killer, и слетевшимся на обманчиво яркий Fallout 3. Дай им бог здоровья!

www.epidemz.net

ЗАЛ СЛАВЫ

Игры, получившие награду «Золотой кулер», надолго остаются на страницах журнала. Они попадают сюда, в «Зал славы». Верхнюю часть страницы занимают главные блокбастеры года, а под ними список хитов поскромнее – сюда попадают все прочие проекты с «кулерами». «Зал славы» обновляется каждый номер, поэтому здесь остаются только лучшие, самые интересные и свежие игры.

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

- **РАЗРАБОТЧИК:** Eidos Montreal
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Новый Диск
- **ИНТЕРНЕТ:** www.deusex.com
- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 09(93)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.5

Формула Deus Ex теперь практически избавлена от недостатков, а заодно обогащена оригинальными находками и современной графикой. Это игра, достойная каждой секунды из одиннадцати лет ожидания. Свобода выбора пьянит, не дает оторваться от экрана и заставляет немедленно начать новую игру сразу после окончания финальных титров.

RED ORCHESTRA 2: ГЕРОИ СТАЛИНГРАДА

- **РАЗРАБОТЧИК:** Tripwire Interactive
- **ИЗДАТЕЛЬ:** 1С-СофтКлаб
- **ИНТЕРНЕТ:** www.heroesofstalingrad.com
- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 11(95)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 8.0

Умная и удобная система укрытий, потрясающее внимание к деталям. Выйди игра лет на шестьдесят раньше, ее создателей наградили бы Сталинской премией.

DEAD ISLAND

- **РАЗРАБОТЧИК:** Techland
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Акелла
- **ИНТЕРНЕТ:** www.deadisland.deepsilver.com
- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 10(94)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 8.5

Лучший зомби-экшен по ту сторону Left 4 Dead. После такого можно закрывать тему живых мертвецов как минимум на несколько лет.

DRIVER: SAN FRANCISCO

- **РАЗРАБОТЧИК:** Ubisoft Reflections
- **ИЗДАТЕЛЬ:** 1С-СофтКлаб
- **ИНТЕРНЕТ:** driver-thegame.ubi.com
- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 10(94)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0

Модернизация сериала прошла успешно и превратила его в игру для всех и каждого – кроме тех, кто морщится при упоминании слова «аркада».

DUKE NUKEM FOREVER

- **РАЗРАБОТЧИК:** Gearbox Software
- **ИЗДАТЕЛЬ:** 1С-СофтКлаб
- **ИНТЕРНЕТ:** www.dukenukemforever.com
- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 07(91)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 8.5

Игра-легенда, которая лишь немного опоздала на праздник жизни. Ни на секунду не покидает ощущение, что играешь в старый и давно любимый шутер.

FABLE 3

- **РАЗРАБОТЧИК:** Lionhead Studios
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Microsoft
- **ИНТЕРНЕТ:** www.lionhead.com/fable/fableIII
- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 07(91)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 8.0

Питер Молинье выполнил почти все свои обещания: избавился от интерфейса и рассказал притчу про революцию и непростую жизнь политика.

ВЕДЬМАК 2: УБИЙЦЫ КОРОЛЕЙ

- **РАЗРАБОТЧИК:** CD Projekt RED
- **ИЗДАТЕЛЬ:** 1С-СофтКлаб
- **ИНТЕРНЕТ:** www.witcher2.ru
- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 07(91)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 8.0

Мир, созданный польскими умельцами во втором «Ведьмаке», настолько хорош и упоителен, что этой игре и ее создателям можно простить многое.

www.epidemz.net

PORTAL 2

РАЗРАБОТЧИК: Valve
ИЗДАТЕЛЬ: Бука
ИНТЕРНЕТ: www.thinkwithportals.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 06(90)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 10

Отличный сюжет, умные диалоги, изысканные головоломки, великолепный режим совместной игры – в Valve сделали идеальное продолжение гениальной игры, шедевр. Но другого мы и не ждали. Сразу же после финальных титров игру хочется пройти заново, а потом опять, и опять, и опять...

CRYSIS 2

РАЗРАБОТЧИК: Crytek
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
ИНТЕРНЕТ: www.ea.com/games/crysis-2

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 05(89)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0

Великолепная графика, невероятная насыщенность действием, достойный ИИ, аутентичный Нью-Йорк. Удивительно, но недочетов почти нет – разве что сюжет мог бы быть поинтереснее, а одиночная кампания – подлиннее. Блестящая работа над ошибками, идеальный блокбастер.

FIFA 12

РАЗРАБОТЧИК: Electronic Arts
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
ИНТЕРНЕТ: www.ea.com/uk/football

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 10(94)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0

Обновленная физика, улучшенный дриблинг, новая механика игры в обороне. Отныне FIFA умнее и тактичнее, это лучшая на сегодня игра про футбол.

SUPER STREET FIGHTER IV: ARCADE EDITION

РАЗРАБОТЧИК: Capcom
ИЗДАТЕЛЬ: 1С-СофтКлаб
ИНТЕРНЕТ: games.1c.ru/ssf4_ae

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 09(93)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0

Лучшая и самая полная версия Street Fighter IV, обязательная к покупке всем, кто хоть немного интересуется файтингами.

DIRT 3

РАЗРАБОТЧИК: Codemasters
ИЗДАТЕЛЬ: Codemasters
ИНТЕРНЕТ: www.dirt3game.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 07(91)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0

Видно, что каждая деталь игры была тщательно продумана, и из-за этого Dirt 3 легко записать в пантеон лучших гоночных игр планеты.

НОВЫЙ ХИТ

РАЗРАБОТЧИК: Focus Home Interactive
ИЗДАТЕЛЬ: 1С-СофтКлаб
ИНТЕРНЕТ: www.thenextbig-game.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 06(90)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5

Лучшая работа студии и достойный продолжатель дела Runaway, который избавился от массы мелочей, раздражавших в прошлой игре.

ASSASSIN'S CREED: БРАТСТВО КРОВИ

РАЗРАБОТЧИК: Ubisoft Montreal
ИЗДАТЕЛЬ: Акелла
ИНТЕРНЕТ: assassinscreed.uk.ubi.com/brotherhood

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 05(89)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5

Это Assassin's Creed 2.5 – в хорошем смысле. Лучшие моменты второй части размножены и доведены до ума, впервые в серии появляется мультиплеер.

THE SIMS MEDIEVAL

РАЗРАБОТЧИК: Electronic Arts
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
ИНТЕРНЕТ: http://www.ea.com/the-sims-medieval

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 05(89)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5

В кои-то веки – новая часть сериала, а не очередное тематическое дополнение, к тому же переполненная действительно оригинальными идеями.

www.epidemz.net

РОССИЙСКИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

DEAD ISLAND

ЦЕНА 499 РУБ.

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Dead Island
- **ЖАНР:** Action
- **РАЗРАБОТЧИК:** Techland
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Deep Silver
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Акелла
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** ru.akella.com/Game.aspx?id=2487
- **ОЦЕНКА В РЕЦЕНЗИИ:** 8.5

Перспективная польская разработка Dead Island попала на прилавки в сыром виде: многочисленные баги вроде медленно прорисовывающихся текстур не сможет игнорировать даже самый отчаянный пацифист, и к тридцатой минуте он наверняка разломает коробку с игрой. Тем более что геймплей тоже провокационный: сценаристы не стесняются утомлять глупой беготней из одного конца карты в другой. «Принесите, пожалуйста, воды, еды и алкоголя, а заодно спасите двух выживших и прикончите сотню мертвецов». Терпение не закончится только в одном-единственном случае: если вы проходите Dead Island в компании с друзьями (реализован кооперативный режим с поддержкой до четверых игроков). Тогда крошить зомби собственноручно сделанным оружием становится весело, и над неприятными мелочами не задумываешься. А в случае одиночной кампании наверняка возникнет желание добровольно сдаться в меру агрессивным зомби. Уж лучше отдаться в руки кровожадных исчадий ада, чем сойти с ума от нелогичного сюжета и не самых интересных квестов.

ОТЕЧЕСТВЕННОЕ ИЗДАНИЕ

Если вы существуете в информационном вакууме и до сих пор не знаете, как облажались локализаторы Dead Island, рассказываем: в этой прекрасной русской версии некоторые персонажи произносят свои реплики по два раза. Во второй раз – с другой интонацией: тише, громче, радостнее и так далее. Если вы уже прошли Dead Island и не услышали ничего подобного (или услышали всего однажды и сослались на баг), то вам просто повезло: здесь, конечно, не каждый встречный повторяет дважды, но многие. А случается такое, что персонаж начинает произносить свое несчастное предложение и вдруг обрывается на середине, а затем повторяет его с начала уже целиком. По какому поводу дублеры удостаивают нас чести слушать их по несколько раз, непонятно. Кстати, к актерам почти нет претензий. Немногие попадают в роли, зато играют эмоционально: орут, рыдают (плач больше похож на вой, но тем не менее), при необходимости изображают страх и говорят трясущимся голосом. Учитывая огромное количество игровых диалогов, приличную озвучку нельзя не отметить. Кстати, в Dead Island полным-полно всевозможных дневников, записок, и в этом плане локализаторы обошлись без провалов: грамотно переведенные тексты не пестрят опечатками, грамматическими и стилистическими ошибками. Так что если на секунду забыть о заваленной работе звукорежиссера, русскую версию Dead Island даже можно рекомендовать друзьям и товарищам. В магазины отгружены аж три вида комплектации игры: дешевая jewel-коробка, подарочный DVD-бокс и «Коллекционное издание». За DVD-бокс придется отдать порядка 800 рублей, за эти деньги вы получите диск с дополнительными материалами, руководство пользователя, 5 фото-открыток с тропического острова, кошелек туриста из натуральной кожи и дополнительный игровой контент. Коллекционное издание обойдется вам на тысячу рублей дороже. Туда входят все бонусы подарочной коробки, а также гавайская рубашка 42-го размера, альбом под фотографии и дополнение Bloodbath Arena. ■

ОЦЕНКА ЛОКАЛИЗАЦИИ

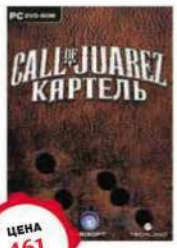
6.5

нормально

www.epidemz.net

Автор:
Иван Сапров

CALL OF JUAREZ: КАРТЕЛЬ



ЦЕНА 461 РУБ.

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Call of Juarez: The Cartel
- **ЖАНР:** Action
- **РАЗРАБОТЧИК:** Techland
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Ubisoft Entertainment
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-СофтКлаб
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** www.softclub.ru/games/game.asp?id=12397
- **ОЦЕНКА В РЕЦЕНЗИИ:** 5.0

Глуповатый, но стильный вестерн Call of Juarez к третьей части обернулся совершенно диким цирком на тему «плохие копы сражаются с наркомафией». Хотя, казалось бы, разве может быть плохой игра, где главного злодея зовут Иисус, а в качестве заданий предлагается сжигать плантации марихуаны и вызволять из плена похищенных гангстерами проституток? Но для польских разработчиков нет ничего невозможного. В результате вместо того чтобы смеяться над дурацкими ситуациями, в которых оказываются герои, мы выслушиваем банальные диалоги и откровенно скучаем. Между невыразительными роликами нас просят пробежаться по коридорным уровням и перестрелять одинаковых врагов, в редких случаях помимо уничтожения армии клонов приходится сидеть за рулем автомобиля или сбивать непонятно откуда взявшийся вертолет – интереса подобные мероприятия не прибавляют. К концу игры вы отправите на тот свет, пожалуй, половину всего бандитского населения земли. Это единственное утешение от покупки «Картеля».

ОТЕЧЕСТВЕННОЕ ИЗДАНИЕ

Вы наверняка представляете себе, что такое плохая озвучка: это когда из колонок звучат не голоса гангстеров, а голоса диснеевских персонажей. Новую «Картель» эта проблема частично затронула. К дублеру, озвучившему психопата Маккола, никаких претензий нет: кажется, что этот человек вжился в роль и с душой зачитывал молитвы, рычал на врагов и напарников. Эдди приходится довольствоваться менее харизматичным, но терпимым голосом. Про Ким мы сперва писать не хотели, но потом вспомнили про журналистский долг, так что предупреждаем: это самый невыразительный голос во всей локализации. Следующая проблема локализации заключается в чрезмерной политкорректности. Ругательства и черный юмор настолько унылы, что хоть отключай звук. Молитва звучит следующим образом: «И вот конь бледный, и на нем всадник, имя которому Смерть, Твоя-смерть-от-пули-в-башку». Стыд какой-то. Матом ругаются тоже вяло: «Молитесь, суки, вам крышка». Изредка проскакивает безобидное слово «херня». И последний раздражающий фактор: в русской версии используется кириллическая раскладка клавиш. То есть не «R – ПЕРЕЗАРЯДКА», а «К – ПЕРЕЗАРЯДКА». Ответьте нам, пожалуйста, зачем отступать от стандарта? Все мы привыкли к латинице. Кстати, совершенно гениально перевели знаменитый Focus mode – «Режим сосредоточения». В магазинах вы сможете найти два варианта комплектации Call of Juarez. Jewel-коробка стоит порядка 450 рублей и не включает в себя никаких бонусов, зато в DVD-боксе вместе с игрой лежат 16-страничный альбом иллюстраций и дополнительный контент в виде автоматического пистолета TMP и полуавтоматического пистолета P99. Хотя на вопрос, стоит ли этот польский боевик хотя бы минимальных денег, легко находится однозначный ответ: нет. ■

ОЦЕНКА ЛОКАЛИЗАЦИИ

6.5

нормально

www.epidemz.net

(game)land

Подпишись! shop.glc.ru

Вышиваю крестиком

6 номеров 564 р.
12 номеров 1105 р.

Хакер

6 номеров 1260 р.
12 номеров 2200 р.

Свой Бизнес

6 номеров 900 р.
12 номеров 1720 р.

Total DVD

6 номеров 1260 р.
12 номеров 2310 р.

DigitalPhoto

6 номеров 1110 р.
12 номеров 2016 р.

Тюнинг автомобилей

6 номеров 765 р.
12 номеров 1380 р.

TotalFootbal

6 номеров 810 р.
12 номеров 1470 р.

SMOKE

6 номеров 630 р.
12 номеров 1140 р.

6 номеров 2205 руб.
12 номеров 3890 руб.

6 номеров 2150 руб.
12 номеров 3930 руб.

6 номеров 2178 руб.
12 номеров 3960 руб.

По всем вопросам обращайтесь по телефону:

8-800-200-3-999

www.epidemz.net

БУДЬ ХИТРЫМ!

СЭКОНОМЬ ТЫСЯЧУ РУБЛЕЙ НА ГОДОВОЙ ПОДПИСКЕ!

ЖУРНАЛ «РС ИГРЫ», ДИСКОВОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ И ВИДЕОЖУРНАЛ LEVEL UP!

ГОДОВАЯ ПОДПИСКА ПО ЦЕНЕ 2300 руб.

ПОЛУГОДОВАЯ ПОДПИСКА – 1300 РУБ.
(ВКЛЮЧАЯ ДОСТАВКУ)

Еще выгоднее! Подписка на комплект

«Игры» (2 DVD) и «Страна игр» (1 DVD)

на год – 3960 руб., на 6 месяцев – 2178 руб.

ПОДПИСКА – ЭТО ЛЕГКО!

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта **http://shop.glc.ru**.
2. Оплатите подписку через любой банк.
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из этих способов:
   – по электронной почте **subscribe@glc.ru**;
   – по факсу **(495) 545-0906**;
   – по адресу **115280, г. Москва, ул. Ленинская Слобода, д. 19, Омега плаза, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки**.

Если произвести оплату в ноябре, то подписку можно оформить с января.
Единая цена по всей России, доставка за счет издателя.

УЗНАЙТЕ, КАК САМОСТОЯТЕЛЬНО ПОЛУЧИТЬ ЖУРНАЛ НАМНОГО ДЕШЕВЛЕ!

ЗВОНИТЕ! ПО БЕСПЛАТНЫМ ТЕЛЕФОНАМ **(495) 663-8277** (ДЛЯ МОСКВИЧЕЙ) И **8-800-200-3-999** (ДЛЯ ЖИТЕЛЕЙ ДРУГИХ РЕГИОНОВ РОССИИ, АБОНЕНТОВ СЕТЕЙ МТС, БИЛАЙН И МЕГАФОН). ВАШИ ВОПРОСЫ, ЗАМЕЧАНИЯ И/ИЛИ ПРЕДЛОЖЕНИЯ ПО ПОДПИСКЕ НА ЖУРНАЛ ПРОСИМ ПРИСЫЛАТЬ НА АДРЕС **INFO@GLC.RU** ИЛИ ПРОЯСНЯТЬ НА САЙТЕ **WWW.GLC.RU** В РАЗДЕЛЕ «ПОДПИСКА».

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ « »

☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начиная с _____ 201 г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
☐ Самостоятельное получение

Доставлять журнал курьером:
☐ на адрес офиса*
☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. _____

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс _____
область/край _____
город _____
улица _____
дом _____ корпус _____
квартира/офис _____
телефон (код) _____
e-mail _____
сумма оплаты _____

*в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию
**в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
ОАО «Нордеа Банк», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «_____» с _____ 201 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
ОАО «Нордеа Банк», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «_____» с _____ 201 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

www.epidemz.net

Автор:
Егор Антоненков

Сиреневый ромб справа – портал на следующий уровень. Чтобы до него добраться, придется неплохо посверлить.

ЦЕНА 99 РУБ.

01

BLOCKS THAT MATTER

УМНЫЙ ПЛАТФОРМЕР С ОТСЫЛКАМИ К «ТЕТРИСУ» И MINECRAFT

РАЗРАБОТЧИК: Swing Swing Submarine **ИНТЕРНЕТ:** www.swingswingsubmarine.com

Blocks That Matter выступает в жанре «инди про инди», подобные игры набиты шутками, которые понимают только посетители indiegames.com и TIGSource, в них полно отсылок к другим независимым проектам, и вообще они кажутся штукой исключительно для тех, кто в теме.

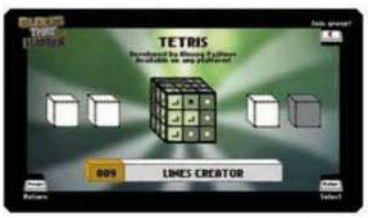
Предыстория: два известных инди-разработчика, Алексей (очевидно, Пажитнов, создатель «Тетриса») и Маркус (очевидно, Перссон, создатель Minecraft), объединили свои силы для работы над новым секретным проектом, который, конечно же, будет бомбой. Но вот незадача – героев похищают бандиты, которые хотят, чтобы те доделали игру и отдали ее новоявленным инди-гангстерам. Проблема в том, что сверхсекретный проект – никакая не игра, а маленький квадратный робот Тетробот со встроенным сверлом. И только он может спасти горе-девелоперов. Есть чему удивляться, как так, ведь робот еще не доделан? Ничего страшного – по уровням разбросаны апгрейды.

Естественно, этим роботом управляем мы. Задача каждого уровня – дойти до конца. Наш герой умеет бегать, прыгать и, главное, сверлить. Одних этих способностей ему не хватит – не все просверлишь, не всюду допрыгнешь. На помощь приходят квадратные блоки (прямиком из Minecraft). Разбивая их головой или сверлом, робот забирает их себе. После этого мы можем перейти в режим строительства и сделать из блоков новую платформу или недостающий столб. Здесь надо быть внимательным – во-первых, блоков зачастую не хватает, во-вторых, они состоят из разных материалов. Песок не может висеть над пропастью и осыпается.

Blocks That Matter умело меняет ритм игры, здесь нет монотонности. Вдумчивый, спокойный пазл может неожиданно обратиться бодрой аркадой или наоборот. Только что мы решали, как расставить очередную порцию блоков, а уже через мгновение убегаем от гигантского разъяренного монстра. Постепенно усложняется и игровая механика, ведь с каждым апгрейдом робот обретает новые способности.

У Swing Swing Submarine получилась интересная и домашняя, что ли, игра, а это необычное качество для аркады про робота со сверлом. Вдобавок у авторов есть чувство юмора – Blocks That Matter стоит запустить хотя бы ради диалога, посвященного особенностям тетрисовской физики Пажитнова. Серьезно – он один стоит всех шуток Super Meat Boy вместе взятых. ■

Большая мамочка спит – и лучше бы она занималась этим до конца игры.



www.epidemz.net

Гигантский вражеский краб! На летающей тарелке! Стреляет из бластера!

ЦЕНА 299 РУБ.

NO TIME TO EXPLAIN

02

БЕЗУМИЕ ГОДА-2011

РАЗРАБОТЧИК: tinyBuild **ИНТЕРНЕТ:** tinybuildgames.com

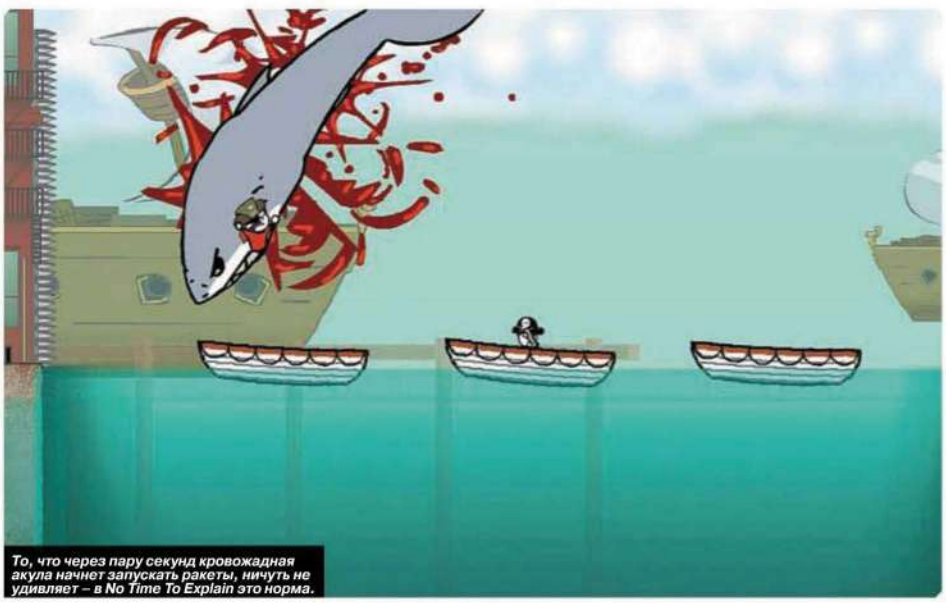
Инди-игры любят подурачиться: прошлогодний Super Meat Boy был большой пародией на всю 8-битную классику сразу, а творчество того же шведа Кактуса (Clean Asia, Stallions in America, Ad Nauseam 2) вообще кажется сплошной шуткой. Но никто из нас даже в самом диком сне не мог представить No Time To Explain – игру, которая опередила в сумасшествии (это комплимент) все, что мы видели в этом году.

Главный герой сидел дома и никому не мешал, как вдруг на пороге появился какой-то странный тип и заявил: «Я – это ты из будущего. Следуй за мной. Нет времени объяснять». И тут же в дом ворвался гигантский вражеский краб, схватил бедолагу за, извините, жопу и утащил. После этого мы и правда последовали за ним.

Собственно, сама игра представляет собой серию погонь, упакованных в формат платформера. У нашего героя есть бластер из будущего (позже появится и другое оружие), который позволяет недолго парить в воздухе – благодаря ему прыжки становятся длиннее и выше. Вдобавок бластер помогает маневрировать в узких помещениях, где стены украшены шипами. Особо ловкие игроки могут забираться в секретные локации и находить там новые шляпы – главный герой очень любит менять головные уборы.

Но все эти прыжки и бластеры – вещи второстепенные. Удивительное дело, No Time To Explain – игра, в которой не важна и не нужна сама игра. Проект tinyBuild держится на юморе, но это не тонкие шутки Blocks That Matter с соседней страницы. Бедолага из будущего постоянно истерично орет («мои ребра у меня в глазах!») и теряет по пять литров крови в секунду, уже вторым боссом оказывается акула из «Челюстей», а сама игра не отказывает себе в удовольствии поиздеваться над доком Брауном из «Назад в будущее».

Идеологически No Time To Explain выступает на одном поле с рекламой Skittles – поле безумия и сплошного психоза. Играть во все это не обязательно, достаточно посмотреть на YouTube трейлер и проникнуться. Но знайте, то что вы увидите в трейлере, – наверное, десятая часть того, что в итоге покажет игра. Берегите рассудок.



То, что через пару секунд кровожадная акула начнет запускать ракеты, ничуть не удивляет – в No Time To Explain это норма.

www.epidemz.net

Автор:
Егор Антоненков

ФЛЭШ-ИГРЫ НА МЕСЯЦ ВПЕРЕД

НАША ТРЕТЬЯ ПОДБОРКА ФЛЭШ-ИГР НАПОЛОВИНУ СОСТОИТ ИЗ ПЛАТФОРМЕРОВ: ЗА ПРОШЕДШИЙ МЕСЯЦ ИХ ВЫШЛО НЕОБЫЧАЙНО МНОГО – ПО БОЛЬШОМУ СЧЕТУ, ВЫПУСК МОГ БЫ ЦЕЛИКОМ СОСТОЯТЬ ИЗ НИХ ОДНИХ. ЕЩЕ ТРЕТЬ ПОДБОРКИ – ИГРЫ ADULT SWIM, КОТОРЫЕ НЕ ОЧЕНЬ ЛЮБЯТ ДРУЖИТЬ С ГОЛОВОЙ. ОДНИМ СЛОВОМ, НЕ ПРОПУСКАЙТЕ ЭТИ ФЛЭШКИ – В КАЖДОЙ ИЗ НИХ ЕСТЬ КАК МИНИМУМ 15 МИНУТ НИЧЕМ НЕ ЗАМУТНЕННОГО ВЕСЕЛЬЯ.

TITAN LUNCH RETALIATION

01

В конце июня PopCap Games запустили на Фейсбуке Pig Up – аркаду про свинью, которая хотела летать и поэтому обзавелась деревянными крыльями. Игра быстро пропала из поля зрения, но ее успели скопировать маргиналы из Adult Swim – и сделать свою версию.

Мы играем кровожадным титаном (почти что Кратосом из God of War). Герой разбегается на лыжном трамплине и прыгает в небеса, где начинает хватать монстров крюком и бить их мечом в глаз. Убил чудовище – подскочил от его трупа еще выше, не убил – упал в пропасть. Titan Lunch Retaliation – бесконечная игра, главное здесь – пролететь как можно дальше. А между попытками – зайти в магазин, чтобы купить новый меч – не потому что он быстрее убивает врагов, а потому, что он оставляет больше крови – ведь это Adult Swim. ■

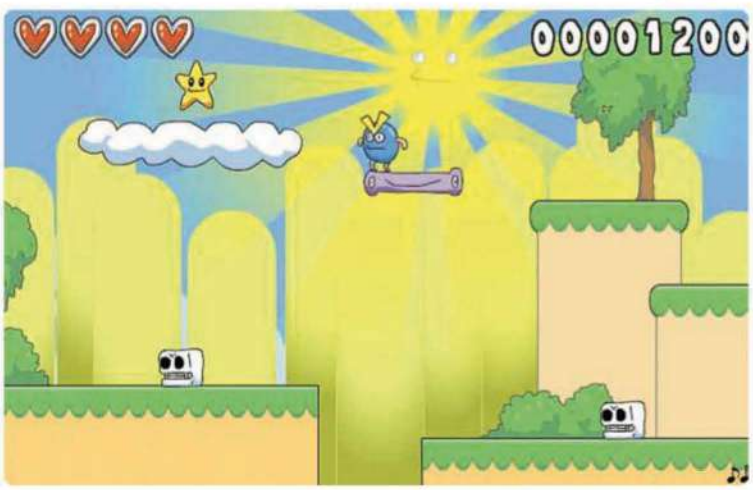
ИНТЕРНЕТ: http://goo.gl/2zXta

LEE-LEE'S QUEST

02

И еще одно аморальное развлечение от Adult Swim. Lee-Lee's Quest – это классический платформер про синий шарик с ногами, солнечные поляны, дома-грибочки и милых квадратных врагов. По механике это почти Super Mario – бегаем, прыгаем по платформам и давим врагов.

Имя разработчика дает о себе знать – невинный с виду платформер быстро оборачивается дикой пародией на все сразу. Главный герой постоянно болтает с врагами и задает им неудобные вопросы, бонусная звезда призывает нас к себе и вместо того, чтобы дать сил, раздевает догола, а в списке ачивментов числятся «Ограбил беспомощного старика» и «Убил 20 людей». Неплохие формулировки для детской с виду игрушки. ■



ИНТЕРНЕТ: http://goo.gl/Xj1eK

www.epidemz.net

THE KINGS LEAGUE

03

The Kings League пытается быть большой серьезной стратегией – на деле же стратегия получается небольшой, несерьезной, но все же хорошей. На дворе средневековье, и мы пробиваем себе путь к славе, участвуя в королевских турнирах. Нет, это не рыцарская доблесть с конями и копьями – местные соревнования больше похожи на гладиаторские бои стенка на стенку.

Бои проходят два раза в месяц по игровому времени. В промежутке между ними мы тренируем свой отряд (ничего сложного – просто выбираем, какую характеристику прокачивать, и ждем) и выполняем квесты. Задания выглядят как внеурочные турниры – те же самые битвы, только не с другими рыцарями, а с лесными бандитами. Со временем наше влияние распространяется на соседние регионы, которые можно захватывать, чтобы получать дань.
The Kings League получилась интересной, но несколько миниатюрной игрой – она бы идеально подошла для смартфона. Если же вас это ничуть не смущает – добро пожаловать в браузер. ■

ИНТЕРНЕТ: http://goo.gl/OZXjD

INFESTOR

04

ИНТЕРНЕТ: http://goo.gl/QnsLA

Быть добрым героем света стало привычным и скучным делом. Другое дело – взять на себя роль злодея, особенно если этот злодей – маленький зеленый шарик, прыгающий людям на головы и порабощающий их. Почти что фейсхаггер из «Чужих».

В плане механики Infestor – классический платформер с прекрасной пиксельной графикой (визуальный стиль вдохновлен играми с «Геймбоя»). Сам по себе наш монстр почти беспомощен – он умеет только прыгать, да и то совсем невысоко. Другое дело – вселиться в человека. Грузчики двигают ящики, солдаты стреляют и так далее. В результате уровни превращаются в небольшие пазлы. Ничего сложного в них нет, решения приходят моментально, и в основе своей Infestor остается аркадой – но все-таки смена тел вносит в игру разнообразие. Очень изобретательный проект. ■

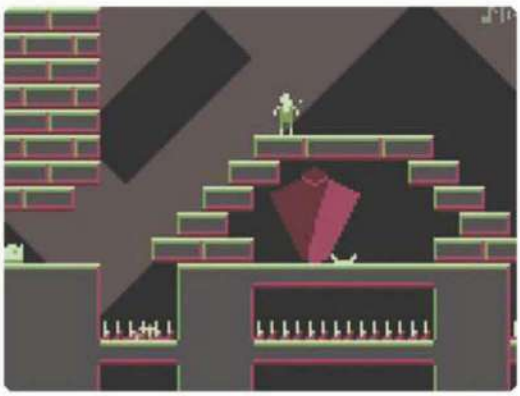
FRANTIC FRIGATES

05

Глубокое синее море, наш корабль в центре, вокруг – акулы, фрегаты и, одним словом, враги. Все хотят нас убить, мы же кружимся, уклоняемся от снарядов и стреляем в ответ – к счастью, огонь здесь поставлен на автомат. Из противников вылетают монеты, периодически на экране появляются сундуки с сокровищами (на полученные деньги мы прокачиваем корабль). Веселье длится недолго: через полторы минуты избиения младенцев выплывает босс уровня – и тут уже младенцами становимся мы.

Frantic Frigates кажется безделушкой – выглядит невзрачно, многого не предлагает. Но то, что здесь есть, сделано на отлично и цепляет – оторваться невозможно. Вдобавок, чем больше мы играем, тем больше денег игра выдает на старте – а значит, с каждым разом мы можем пройти все дальше и дальше. ■

ИНТЕРНЕТ: http://goo.gl/f8hQ7



ANTAGONIST

06

ИНТЕРНЕТ: http://goo.gl/qSEN4

И последняя на сегодня история – еще один платформер, и опять пиксельный. Но если Infestor привлекал яркими цветами, то Antagonist радует пятью оттенками коричневого, старается убить нас каждые две секунды и вообще неприветлив. Это настраивает на правильный лад – Super Meat Boy, наше любимое инди-развлечение прошлого года, требовал куда большей сосредоточенности, но отвлекал спецэффектами. Здесь все наоборот: мы целиком погружены в игру, пальцы потеют, глаза напряжены – когда за тобой гонится гигантское режущее стекло, по-другому нельзя.

Antagonist дает нам бесконечное количество жизней, но и при таком раскладе пройти игру до конца смогут не все (хотя это и требует всего пяти минут). Игра недружелюбна как снаружи, так и внутри – но ведь вы и сами знаете, как вырастает самолюбие после победы в очередном брутальном испытании, верно? ■

www.epidemz.net

В ЗВЕЗДНЫЙ ПУТЬ

STAR TREK ONLINE СТАНОВИТСЯ БЕСПЛАТНОЙ

Те три с половиной фаната «Звездного пути», что живут в России и покупают при этом наш прекрасный журнал, наверняка обрадуются, прочтя следующие строки: стало известно о переходе Star Trek Online на free 2 play модель. В переводе на русский язык это означает, что платить теперь необязательно. Скачали клиент, установили – и захватили половину галактики. Подписка не исчезнет насовсем, но перейдет в разряд «хочу – плачу, не хочу – не плачу».

Нет, это не командор Шепард. Но определенное сходство есть.

Весь вид пришельца говорит нам о том, что он не имеет никакого отношения к катастрофе слева. Ну-ну.

Только вот не надо преждевременно считать сэкономленные деньги. Если вы откажитесь платить по 14 долларов 99 центов каждый месяц, вам будет доступна только неполная версия Star Trek Online. Халявщикам урежут функционал чата и почты, установят потолок на максимальную сумму наличности, ограничат место в банке. Им также не позволят создавать более двух персонажей и выдумывать собственные миссии (зато участвовать в чужих заданиях разрешат). Голова пошла кругом? Не падайте в обморок, есть и приятные новости. Разработчики не собираются ограничивать игровой мир и прокачку героев. Таким образом, добиться максимальных успехов в «Звездном пути», даже не платя ни копейки, все равно будет возможно. Подписчики получат «золотые» аккаунты, а те, кто играет бесплатно – «серебряные».

Перевести Star Trek Online на free 2 play модель разработчики хотели еще прошлым летом, когда это случилось с другим проектом студии, супергеройской MMORPG Champions Online. Но тогда дальше разговоров дело не пошло. В августе текущего года обе игры были выкуплены у прежнего издателя, Atari, китайской компанией Perfect World, прежде всего, известной такими вещами, как Jade Dynasty и Forsaken World. В Китае не принято платить абонентскую плату, и подавляющее большинство новинок там распространяется условно-бесплатно, так что все логично.

Если вы несколько отстали от жизни, напоминаем, что все больше разработчиков онлайновых игр открещиваются от всевозможных подписок и осваивают (пока осторожно) микроплатежи. Совсем недавно бесплатными стали Age of Conan, All Points Bulletin и Team Fortress 2. Те студии, которые осмелились превратить собственные разработки во free 2 play, отмечают небывалый рост доходов. А создатели Global Agenda, Hi-Rez Studios, так вовсе признались в любви новому способу распространения. Подавляющее большинство MMO сейчас анонсируют сразу как free 2 play, и никакой подписки они не требуют. О том, что следующий проект Hi-Rez, Tribes: Ascend, будет распространяться совершенно свободно, компания сообщила в день анонса. В прошлом месяце с аналогичным заявлением выступила Sony Online Entertainment. Речь пошла о многообещающем онлайновом боевике PlanetSide 2. Хотя остались еще разработчики, которые плюют на современные тенденции и идут архаичным путем. Компания Funcom хоть и перевела Age of Conan на условно-бесплатную модель, собирается продавать The Secret World старым способом. Ну и конечно Bioware – о бесплатной Star Wars: The Old Republic и мечтать не приходится (хотя в данном случае оно, пожалуй, и к лучшему). ■

Морозная свежесть. Чувствуется особенно остро в легком латексном костюме.

Индейцы? Откуда здесь индейцы? Кто вообще поставил этот скриншот?

www.epidemz.net

КОСМИЧЕСКИЕ КОРАБЛИ БОРОЗДЯТ

НОВЫЙ ПРОЕКТ GAIJIN ENTERTAINMENT

Мир не случайно знает так мало хороших космических экшенов. Распространено мнение, что игры про звездолеты плохо продаются.

Одна из немногих отечественных компаний, которая не закрылась в кризисный период и не перепрофилировалась в разработчика «счастливых фермеров» для социальных сетей, Gaijin Entertainment, анонсировала новый проект, Star Conflict – это многопользовательский онлайновый экшен о том, как будучи пилотом космического корабля, порвать к чертям целую эскадрилью звездолетов.

Делает эту игру не сама Gaijin Entertainment, а ее дочернее предприятие Star Gem Inc., базирующееся в американском городке Александрия. Не удивляйтесь, если до этой самой поры вы о нем ничего не слышали. О создании этой компании было объявлено только в прошлом августе, и пока она просто не успела что-либо разработать. Похоже, что Star Conflict станет дебютом.

Мы, честно говоря, всю жизнь полагали, что хорошему экшену о мочилове звездолетов никакой сюжет не нужен, но авторы проекта, видимо, хотят перестраховаться. Так что крепитесь: нам расскажут историю какой-то древней цивилизации с дурацким названием Предтеч, уничтоженной страшным катаклизмом, но оставившей после себя богатое наследие, за которое и придется сражаться. Эта могущественная инопланетная раса вместе со своими научными достижениями похоронена в Секторе 1337. Ах да, сектор! Человечество, решив колонизировать другие галактики, поделило космос на части и теперь воюет за каждый из них. Кстати, в Секторе 1337 регулярно случается мощный взрыв, уничтожающий все живое в радиусе поражения. Это, видимо, чтобы война медом не казалась. Что касается непосредственно геймплея, тут, скорее всего, все будет похоже на World of Tanks. Разрабатывай эту игру Wargaming.net, она наверняка называлась бы World of Starships, но белорусы пока заняты водной стихией и, кажется, плевать хотели на все то, что происходит по ту сторону озонового слоя. Создатели Star Conflict обещают несколько типов звездолетов, каждый из которых, естественно, надо будет прокачать, а также разные социальные роли. Кому-то из пилотов придется совершать тихие вылазки в стан врага, другим людям – обеспечивать прикрытие штурмовых отрядов и так далее. Кроме того, разработчики хотят позволить геймерам объединяться в мощные эскадрильи и наводить ужас на всех летчиков в галактике. Ну и на всякий случай, напоминаем, что Gaijin Entertainment – это очень опытный российский разработчик, сделавший такие игры, как «Ил-2 Штурмовик: Крылатые Хищники» и Apache: Air Assualt. Сейчас эта студия вовсю делает проект для Xbox Kinect под названием Sky Dive. Кстати, руководителем Star Gem Inc. назначен Станислав Скорб, ранее работавший в компании Targem, ответственной в том числе за Ex Machina. Потянет ли новая студия тяжеловесную многопользовательскую игру, которой придется столкнуться лбами с проектами от Wargaming.net – тот еще вопрос.

В скором времени должны появиться подробности Star Conflict, о которых мы непременно вам расскажем. ■

Кстати, не исключено, что позже Wargaming.net все же запустит аналогичный проект. Делают же они World of Warplanes, в то время как Gaijin Entertainment занимается похожей World of Planes.

Надо признать, что выглядит Star Conflict отменно.

ИГРАТЬ!

ОБТ

APB: RELOADED
www.gamersfirst.com/apb

Bright Shadow Online
www.brightshadowonline.com

CARDMON HERO
cardmon.t3fun.com

DAWN OF FANTASY
www.dawnoffantasy.com

DAWNTIDE
www.dawntide.net

DRAGON NEST
dragonnest.nexon.net

DRAKENSANG ONLINE
www.drakensangonline.com

EARTH ETERNAL
www.eartheternal.com

HELLGATE
hellgate.t3fun.com

LUVINIA ONLINE
luvinia.outspark.com

RUSTY HEARTS
rustyhearts.perfectworld.com

SCARLET LEGACY
scarletlegacy.gamescampus.com

WAKFU
wakfu.com/en

ЗБТ

BOUNTY HOUNDS ONLINE
bountyhounds.subagames.com

DIGIMON MASTERS ONLINE
www.joymax.com/dmo

DRAGONSOUL
www.dragonsoulonline.com

GLITCH
glitch.com

LIME ODYSSEY
limeodyssey.aeriagames.com

PRIME: BATTLE FOR DOMINUS
www.primeonline.com

REMNANT KNIGHTS
remnantknights.gamesamba.com

TERA: THE EXILED REALM OF ARBOREA
www.tera-online.com

www.epidemz.net

Автор:
Иван Сапров

PLANETSIDE 2

УНИКАЛЬНЫЙ ШУТЕР

- **ЖАНР:** MMOFPS
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Sony Online Entertainment
- **РАЗРАБОТЧИК:** Sony Online Entertainment
- **ИНТЕРНЕТ:** planetside2.com
- **ТЕКУЩИЙ СТАТУС:** начало 2012 года

В этом году Sony Online Entertainment выпустила очень успешный проект, DC Universe Online (скоро игра станет бесплатной, так что, если вы в нее еще не играли, дождитесь халявы), так что теперь студия из Сан-Диего вольна делать все, что ей заблагорассудится. Даже PlanetSide 2.

Первая часть, вышедшая в 2003, казалась самым настоящим прорывом в области многопользовательских шутеров. 450 игроков на одной карте, невообразимое количество транспортных средств. Усеянное трупами поле боя, непрерывная пальба и регулярные взрывы, радующие глаз. Каким-то образом SOE удалось сделать Battlefield в кубе. Непонятно почему, но игра особенного распространения не получила. Что уж говорить о России, где тогдашние геймеры были лишены высокоскоростного Интернета, дружно слушали противный модемный писк и предпочитали забиться в душный компьютерный клуб для игры в Counter-Strike. Да и официально до нас первая PlanetSide добралась только благодаря «Акелле» в 2006 году, когда на прилавках уже лежали красивейшие Unreal Tournament 2004 и Battlefield 2. С сиквелом, скорее всего, будет все по-другому. SOE постарается использовать все доступные способы рассказать про прелесть PlanetSide 2 каждому. И, честно говоря, устоять перед соблазном хотя бы занести этот шутер в список ожиданий чрезвычайно трудно.

Система аутфитов, наверное, будет одной из самых интересных особенностей. Стать командиром собственного отряда – перспектива очень заманчивая.

ВОЙНА МИРОВ

В PlanetSide 2, как и в любой уважающей себя онлайновой игре, есть сюжетная вводная, и она продолжает историю оригинала: на какой-то далекой планете Аураксис между собой воюют три фракции: Республика Землян, Новый Конгломерат и Суверенитет Вану. Разработчики уделяют сюжетной составляющей много внимания и тщательно прорабатывают историю каждой из сторон. Вплоть до того, что у фракций будут уникальные музыкальные темы и интерфейсы. Хотя на самом деле важнее то, что события пройдут на 10 континентах, за которые и придется убивать. Гигантский остров разделен на сектора, которые захватываются постепенно. Здесь и первое принципиальное отличие от предыдущей игры. В первой части схватки разворачивались за определенные базы, а теперь необходимо взять под свой контроль полностью весь

www.epidemz.net

Почти из каждого оружия можно сделать убойную суперпушку, но разработчики предупреждают, что на это понадобится уйма времени.

материк. Только вы не думайте, что подмять под себя фракцию удастся какой-нибудь кучке рядовых. В PlanetSide 2, похоже, будет разыгрываться настоящая война, и рядовому геймеру выпадет участь всего лишь одного из сотен бойцов. Сразу предупреждаем, что стереть фракцию с лица земли здесь невозможно, у каждой империи будет по одному незахватываемому континенту. Кстати, территория тут – это не просто бесхозный клочок земли, а потенциальный источник ресурсов.

С системой ресурсов, правда, пока ничего не ясно. В предыдущей части мы захватывали стратегически важные объекты и получали преимущества в сражениях, например, доступ к воздушному транспорту или ускоренное возрождение, но тогда не было схваток за земли. Каким образом скажется на войне, допустим, завоеванное ржаное поле с речкой поблизости?

Естественно, у каждой фракции свои костюмы, но в целом все вояки очень похожи друг на друга.

УНИВЕРСАЛЬНЫЕ СОЛДАТЫ

Изменения затронут и прокачку. В первой части не было никаких классов, и солдата можно было развивать в любом направлении, покупая и совмещая самые разные умения. Снайпер мог оказаться к тому же медиком и водителем танка, а штурмовик с легкостью использовал навыки инженера. В сиквеле ничего подобного не будет, и у каждого бойца будет собственная социальная роль, подкрепленная классом. Медик должен лечить, инженер – заниматься техникой и так далее. Для чего это делается, в общем-то, понятно: разработчикам нужно как-то налаживать командное взаимодействие и балансировать армии. Впрочем, привязки к классу тоже нет, и перед игрой при желании можно поменять ранее выбранную специализацию на любую другую. Необходимостью станет и покупка нейтральных умений. Так, рядовой солдат не умеет управлять транспортом – этому нужно обучиться; то же самое касается джетпаков. Причем не все классы смогут освоить те или иные способности.

PlanetSide 2 должна выйти очень масштабной игрой, и стрелять по врагам в одиночку там вряд ли получится. Однако SOE еще в первой части придумала командную систему. Игроки объединяются в отряды (до 10 человек), а отряды – во взводы (3 отряда). При этом геймеры могут сформировать постоянный отряд, аутфит, который не расформируется даже после окончания игры. В аутфитах есть жесткая иерархия званий и свои порядки. Коллективный геймплей разработчиками всячески поощряется. Участникам отрядов, и тем более аутфитов, дают бонусы, оказывающие влияние на схватку.

Графика хоть и неплоха, однако не впечатляет. Но мы надеемся, что в динамике и с погодными эффектами PlanetSide 2 выглядит лучше.

ЭТО НЕ BATTLEFIELD 3

В основе проекта лежит новый графический движок Forge Light, созданный специально для PlanetSide 2 и EverQuest 3, а за физику будет отвечать технология Nvidia PhysX. О производительности волноваться вроде бы не стоит. Разработчики обещают, что приложение заработает даже на средних компьютерах. Притом графика не подкачает. Она уже сейчас выглядит неплохо, а к релизу

Помимо смены дня и ночи в реальном времени нам обещают разные погодные условия. Интересно, как они будут влиять на геймплей?

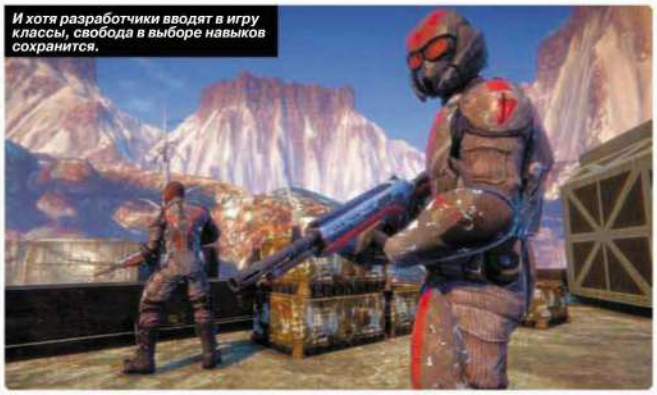
В СИКВЕЛЕ ВОЙНА РАЗВЕРНЕТСЯ ПОВСЕМЕСТНО, И ОТ НЕЕ НЕ УКРЫТЬСЯ.

Некоторые объекты на карте будут иметь стратегическое значение, и та фракция, которая их захватит, получит бонус в бою.

ЧТО ЖДЕТ НАС В СЛЕДУЮЩЕМ СЕЗОНЕ

Насчет PlanetSide 2 у SOE уже есть грандиозные планы. Разработчики поговаривают, что через какое-то время после выхода игры туда будет добавлена полная разрушаемость, причем обновленная физическая модель скажется на тактике. Разломав здание, вы сможете прятаться за руинами и так далее. Невероятно? В таких масштабах – скорее, да. Слухи о дальнейших перспективах этого шутера еще страшнее. По планам авторов проекта, рано или поздно геймерам станет тесно даже на гигантских картах. И тогда все действие частично перенесется в космос. Космические корабли, станции или другие планеты? Вопросов больше, чем ответов. Пока, впрочем, ждем релиза, потому что неудачный старт PlanetSide 2 наверняка перечеркнет все планы создателей игры.

www.epidemz.net



И хотя разработчики вводят в игру классы, свобода в выборе навыков сохранится.

В PlanetSide 2 будет полно огромных сооружений. Кстати, на одном концепте нарисована гигантская летающая фигня, похожая на имперский корабль из «Звездных войн». Разработчики пока не рассказывают, каковы шансы увидеть ее в игре.

«МЫ НАДЕЕМСЯ ПЕРЕВЕРНУТЬ РЫНОК MMOFPS».

КРЕАТИВНЫЙ ДИРЕКТОР PLANETSIDE 2 МЭТ ХИГБИ

О разнообразии локаций пока судить сложно, но скриншоты на оптимизм отчего-то не настраивают.

планируется прикрутить динамическую смену дня и ночи, так что ждем перестрелки на закате и прочую романтику. От проблем предыдущей игры разработчики планомерно избавляются. В первой части сражались за базы, до которых в случае смерти приходилось добираться семь дней на оленях – по пустынной территории, где даже пострелять не в кого. В сиквеле ситуация должна исправиться, и война доберется до каждого уголка карты. Кроме того, разработчики внимательно следят за балансом классов и оружия. Таким важным вопросом занимается отдельная команда, которая только и делает, что тестирует, тестирует, тестирует. Реально пугает только система монетизации, поскольку в PlanetSide 2 без специального навыка и лишнего вдоха не сделаешь, а очки для покупки новых способностей почти наверняка будут продаваться в магазине за реальные доллары.

В общем, PlanetSide 2 – это очень дорогой, сложный и редкий проект, который снова может опередить свое время. Такие массовые сражения с участием сотен геймеров индустрия видела лишь однажды: в 2010 году на PlayStation 3 вышел сумасшедший шутер MAG, поддерживающий сессии на 256 игроков. Несмотря на это, игра уступила конкуренту в лице Battlefield: Bad Company 2, где схватки были менее масштабные, но зрелищнее и интереснее. И все же у PlanetSide 2 шансов на успех больше, чем у MAG, ведь сиквел в SOE делают на основе геймерских пожеланий и с учетом ошибок прошлой игры. Разработчики восемь лет курировали оригинал, и за это время определенный багаж знаний просто не мог не сформироваться. Тем не менее, война с участием сотен геймеров пока кажется утопией. Если, конечно, утопией вообще можно называть непрекращающиеся боевые действия, развернувшиеся на десяти континентах и уносящие жизни тысяч солдат. ■

Несмотря на массовость, в PlanetSide 2 можно ожидать много простора для тактики. Не просто же так вводится система отрядов и взводов.

ФУТУРИСТИЧЕСКИЙ COUNTER-STRIKE

Помимо массовых перестрелок разработчики надеются сделать и маленькие карты для небольшого количества игроков. Таким образом в SOE попытаются привлечь в игру киберспортсменов и любителей поиграть небольшими компаниями. О возможности проведения турниров по PlanetSide 2 пока не говорят, но в SOE ее и не отрицают.

www.epidemz.net

ТЕЛЕКАНАЛ 2X2 ДАРИТ ВАМ ЭТОТ УНИКАЛЬНЫЙ DVD В ПОДАРОК!

НОВЫЕ СЕЗОНЫ ХИТОВ 21:21

СИМПСОНЫ, ГРИФФИНЫ, АМЕРИКАНСКИЙ ПАПАША, ШОУ КЛИВЛЕНДА, ФУТУРАМА, ЮЖНЫЙ ПАРК

ВНИМАНИЕ:

Участились случаи кражи дисков из журналов!
Если ваш DVD украли – смотрите новые сезоны Хитов 21:21 на 2X2!

РЕКЛАМА

www.epidemz.net

Автор:
Анна Янилкина

АЛЛОДЫ ОНЛАЙН

САМАЯ ПОПУЛЯРНАЯ РОССИЙСКАЯ MMORPG ОТМЕЧАЕТ ВТОРОЙ ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ

- **ЖАНР:** MMORPG
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Mail.Ru
- **РАЗРАБОТЧИК:** Mail.ru
- **ИНТЕРНЕТ:** allods.mail.ru

Мир Аллодов Онлайн постоянно меняется, и новые слои астрала, задания, костюмы, праздники и локации постепенно занимают свое место в Сарнауте. Что-то из этого станет лишь строчкой в списке обновлений, что-то будет переработано и исчезнет, но лучшие нововведения навсегда останутся в сердцах нынешних игроков. И сейчас самое время подвести первые итоги, ведь 14 октября игра отмечает памятную дату – свой второй день рождения.

Надо сказать, что в прошлом году подарки в честь праздника превзошли все ожидания – маунты и астральные корабли были более чем щедрым даром. Но главный сюрприз был припасен напоследок – им стал аллод Кирах и новый максимальный, 45-й, уровень. По замыслу разработчиков бог Нихаз отправляет игроков в прошлое, чтобы предотвратить крушение этого стратегически важного аллода. Но чего Нихаз явно не предусмотрел – так это того, что в скором времени остров окажется наводнен самыми непредсказуемыми товарищами, которые примутся экспериментировать и развлекаться. «Ну а что, в самом деле? Прошлое, оно и в Сарнауте прошлое». С их легкой руки и появились на Кирахе скачки, охота на крокозавров и поиски сокровищ – достойное развлечение для всех путешественников во времени.

Зима в Аллодах выдалась относительно тихой и спокойной. Остров Откровения – первый аллод Туманного архипелага и часть декабрьского обновления – принес в игру не столько ценный контент, сколько новый виток истории. До этого многие гадали, кто такой Хозяин и что собой представляет Сарн (бог, по имени которого назван мир), но Остров Откровения дал ответ на многие вопросы. Общественность была в восторге: Сарнаут навеки обрел

Церковь в Аллодах строга и непреклонна – никаких однополых браков!

www.epidemz.net

Тропический аллод вечного лета.

Грифон Шторма – пусть и не летающий, но дьявольски красивый маунт.

Будем надеяться, что сеты Мертвого города ни в чем не уступят Городу демонов.

статус тюрьмы для Сарна, а сам бог, как оказалось, почти полностью перешел на Темную сторону. И, к сожалению, не за печеньками, а лишь затем, чтобы уничтожить свою тюрьму – а значит, и весь мир. Второй остров Туманного архипелага, который появился в феврале, оказался менее впечатляющим в плане истории, чем его первый собрат. Внешне Сумрачный остров понравился немногим – астральный корабль культистов, несущийся к вратам Цитадели Владыки, был темным, мрачным и пустым, но вместе с ним в игру была введена вторая специализация. Именно благодаря этой системе игроки наконец-то освободились от неприятной необходимости покупать своему второму персонажу полный набор дорогих рун.

В БОЙ С НОВЫМИ ПАТЧАМИ

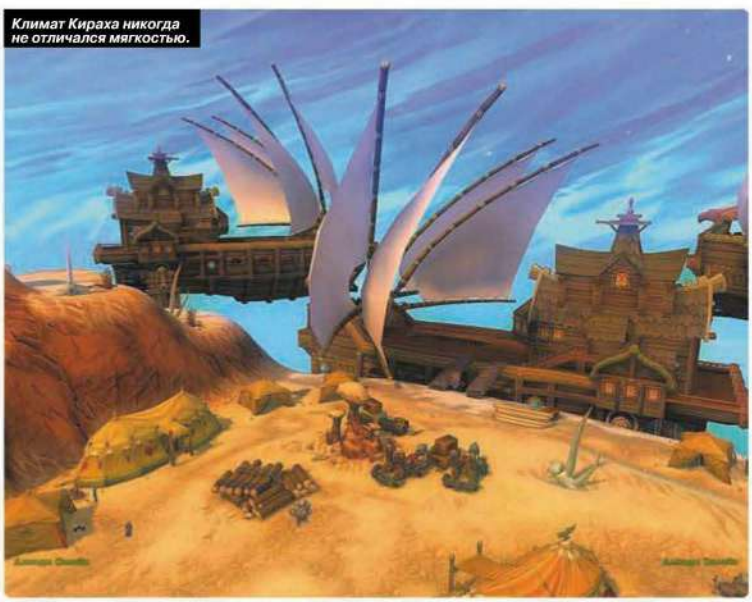
Весной замерзшие за зиму разработчики наконец-то оттаяли и вовсю взялись за обновления. В марте настал черед праздников, и к уже существующим более-менее традиционным (вроде Нового года и Хеллоуина, которые не справляет только ленивая MMORPG) добавились новые памятные даты. Теперь в Сарнауте собственный праздник есть у каждого класса, каждой расы, профессии и даже покровителя. Например, у орков это – Сабантуй, у некромантов – Пляска Смерти, у травников – Травень. Нашлось место даже для 23 февраля – здесь он известен как День защиты от демонической угрозы. Апрель же можно смело назвать месяцем переработки баланса, и, как это обычно бывает, изменения мало кому пришлись по душе. Самую большую волну возмущений вызвала «порезка» некромантов – у них отняли способность исцелять самих себя. Жрецам и храмовникам тоже не поздоровилось, и не избежать бы разработчикам кары небесной, если бы не Война дредноутов – событие, приуроченное ко Дню дураков. Первого апреля по внутриигровой почте были разосланы экземпляры нестабильного дредноута – истинной машины для убийств, и на три дня, отпущенные на тестирование этих маунтов, Сарнаут превратился в сплошное поле боя. Именно поэтому, помня о таком развлечении, игроки милостиво смягчили некоторые свои проклятия в адрес перекроенного баланса в общем и разработчиков в частности.

Как это водится, после активной весенней поры опять наступила пора затишья и отдыха, однако одно из самых важных обновлений года было введено именно в июне. Им стал как ни странно, не новый контент и не особые шкурки для маунтов, а самый обычный обмен валют. Менялам он пришелся весьма не по душе, но остальным игрокам принес долгожданный стабильный курс и безопасность сделки – теперь кристаллы можно было покупать и продавать без всяких посредников. А в августе все те, кому не довелось летом отдохнуть у моря, получили возможность посетить Тропический Атолл: оказывается, среди прочих более или менее неприветливых аллодов Сарнаута затерялся целый рай. Само собой, к солнцу и песку прилагалась куча развлечений: крабьи бега, караоке, дайвинг, коктейли и купальники. Последние, между прочим, выполнены в истинно мужском варианте – розовые и с цветочками. Однако в первые часы после введения в игру обновления на тропическом острове и гибберлингу было некуда упасть.

ПЛАНЫ НА БУДУЩЕЕ

Этот год, признаться, был разным: многим запомнились яркие праздники, уникальные события и новые аллоды, но вместе с тем были и неудачи – вроде третьего слоя астрала, полностью скопированного со своего предшественника. Наверняка впереди Сарнаут ожидают все новые схватки: с недовольными игроками, странными обновлениями и даже с самим Сарном, и, возможно, не всегда победа останется за ним. Но главное для любой MMORPG – это сохранить способность удивлять своих игроков, будь то новички, пришедшие в этот мир впервые, или же те, кто вернулся в игру спустя год. И мы знаем точно, что уж чего-чего, а этой способности у Аллодов не отнять. ■

Дредноутов в народе ласково окрестили «унитазами».


Климат Кираха никогда не отличался мягкостью.

ОГОНЬ, ВОДА И МЕДНЫЕ ДЕМОНЫ

Одно из грядущих обновлений – Мертвый город – запланировано к выходу этой осенью. Новое рейдовое подземелье ознаменует собой начало второго эпизода игры и станет полем боя сразу для трех рас – драконидов, слуг Великого дракона, червелицых, появившихся по вине Нихаза, и демонов – созданий Сарна. Ну а нам предстоит убить их всех. Причем, если постановка задачи проста, как никогда, то ее исполнение – это совсем другое дело: ведь боссы непременно потребуют правильной тактики и слаженных действий всех членов рейда.

www.epidemz.net

ВНИМАНИЕ, КОНКУРС!

В ЧЕСТЬ ДВУХЛЕТИЯ «АЛЛОДОВ ОНЛАЙН» РЕДАКЦИЯ «РС ИГР» И КОМПАНИЯ MAIL.RU ДАРЯТ ПОДАРКИ ЗА ЛУЧШИЕ УЛЫБКИ. КАКИЕ ИМЕННО? СЕЙЧАС ОБЪЯСНИМ.

Правила очень просты: вы делаете забавный скриншот в «Аллодах Онлайн», а затем в любимом графическом редакторе добавляете герою собственное, широко улыбающееся лицо.

Свои работы присылайте по адресу post@pc-games.ru с пометкой «Конкурс» в теме письма. Лучшие из лучших, которых определит компетентное жюри из состава редакции, получат ценные призы:

ЗА 1 МЕСТО
Портативный DVD-плеер Philips PD9060

ЗА 2 МЕСТО
ИК-наушники Philips SHC1300/10

ЗА 3 МЕСТО
наушники Philips SuHQ3000/10 и толстовку с символикой игры «Аллоды Онлайн»

КРОМЕ ТОГО

По случаю запуска самого масштабного обновления в игре «Аллоды Онлайн», каждый участник получит персональное приглашение в Phillips Club и крупную скидку на покупки в интернет-магазине Phillips (shop.philips.ru). Так что не теряйте времени: регистрируйтесь в игре и создавайте персонажа. Торопитесь принять участие, и не забывайте улыбаться!

www.epidemz.net

ADVENTURE WORLD

НОВЫЙ ХИТ И ЛУЧШАЯ ИГРА ZYNGA

РАЗРАБОТЧИК: Zynga **ИНТЕРНЕТ:** apps.facebook.com/playadventureworld/

Zynga вышла на новый уровень продуктивности: Empires & Allies (открывайте августовский номер) еще не успела добраться до вершины фейсбуковского топа, а компания уже запустила новый проект – Adventure World. Много игр – много денег.

Впрочем, это особая игра. Zynga, известная фермой про город, фермой про войну и фермой про ферму, собрала свой опыт и применила его в новом для себя жанре. Adventure World – это аркадное приключение с элементами ролевой игры и пазла; проще говоря, вещь, которая во многом ближе читателю «РС ИГР».

Мы играем искателем приключений, который расхищает гробницы в рамках разных экспедиций. Здесь есть привычное для Zynga строительство собственного лагеря, но оно второстепенно по отношению к сюжетным миссиям. Да, именно так – здесь есть сюжет и продуманные уровни – все то, чего в социалках обычно не найти. Герой бегает по изометрическим уровням, рубит кусты, дерется со змеями, обезвреживает ловушки и гребет охапкой сокровища – местами игра похожа на Diablo, местами на The Legend of Zelda, местами на тактические развлечения вроде Silent Storm (или Final Fantasy Tactics). Герой растет в уровне и тем самым открывает новые апгрейды оружия и постройки в лагере. Помимо основных миссий, есть и второстепенные квесты – на их прохождение отводится ограниченное время.

Хотя Adventure World и похожа на, извините, нормальную большую игру, социальные механики никуда не делись. Здесь есть два важных момента: хороший и плохой. Первый заключается в том, что Zynga умело положила приключенческую игру на социальные рельсы – например, здоровье героя связано со счетчиком энергии, и нам не надо следить за кучей параметров сразу. По знакомым всем предметам-кликерам больше не надо кликать – они автоматически собираются при наведении курсора. Наконец-то нашлось достойное применение друзьям – они могут стать членами вашей экспедиции и приходить на помощь, когда у вас закончилась энергия. Плохая новость в том, что Adventure World, пожалуй, слишком жадная. Достигнув четвертого уровня, герой начинает тратить энергию в невероятных масштабах – порой ее не хватает даже на 10-минутную сессию.

Впрочем, Zynga добилась главного – сделала в самом деле интересную игру без всяких скидок на ее фейсбуковское происхождение. А дальше будет еще лучше – например, в ближайшее время Adventure World свяжут с миром «Индианы Джонса». Zynga играет по-крупному – не пропустите. ■

Тот, кто хотя бы пять минут поиграет в Adventure World, сразу поймет, что на этом скриншоте надо порубить, что – собрать, а что – обойти стороной.

Лагерь дедули Джона – как Выставка достижений народного хозяйства. Чтобы добиться таких успехов, на Adventure World надо потратить месяца три, не меньше.

www.epidemz.net

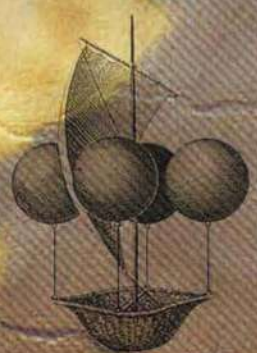
Автор:
Анатолий Сонин

ЛОНДОН

БЕРЛИН

ПАРИЖ

РИМ



www.epidemz.net

ВИРТУАЛЬНЫЙ ТУРИЗМ: ЕВРОПА И АЗИЯ

ИЗВЕСТНЫЕ МЕСТА ЕВРАЗИИ В ИГРАХ

В ПРОШЛОМ НОМЕРЕ МЫ НАЧАЛИ РАЗГОВОР О ФЕНОМЕНЕ ВИРТУАЛЬНОГО ТУРИЗМА – О ТОМ, ЧТО ЗНАКОМИТЬСЯ С ИНОСТРАННЫМИ ГОРОДАМИ ЗАПРОСТО МОЖНО ЧЕРЕЗ ИНОСТРАННЫЕ ЖЕ ИГРЫ. ПЕРВУЮ ЧАСТЬ МАТЕРИАЛА МЫ ЦЕЛИКОМ ПОСВЯТИЛИ МЕГАПОЛИСАМ США, А ВО ВТОРОЙ ПОГОВОРИМ ОБ ОСТАЛЬНОМ МИРЕ. ЕВРОПУ И АЗИЮ РАЗРАБОТЧИКИ ЛЮБЯТ НЕ ТАК СИЛЬНО, КАК АМЕРИКУ, НО И ЗДЕСЬ НАШЛИСЬ ОТЛИЧНЫЕ «ТУРИСТИЧЕСКИЕ» ИГРЫ.

ТОКИО

www.epidemz.net

ЛОНДОН
ВЕЛИКОБРИТАНИЯ

Крупнейший город Англии и всей Евразоны, столица развалившейся давным-давно Империи, родина Шерлока Холмса, Чарли Чаплина и принцессы Елизаветы, центр музыкального мира, где стали известными The Beatles, Queen, Rolling Stones, The Who, Led Zeppelin, Sex Pistols и десятки других культовых групп. Пасмурный и хмурый Лондон легко представить местом скучным и неприятным, но за внешней строгостью скрывается порядочность и честность, а великолепная архитектура интересно смотрится даже в самую дурную погоду. В играх этот город, пожалуй, самый популярный из всех европейских – он встречается и в качестве открытого мира (Midtown Madness 2, консольный The Getaway), и в качестве задника для драк (Modern Warfare 3, Mass Effect 3, Hellgate: London), и в качестве гоночного трека (Shift, Juiced 2).

Технологический прогресс никак не повлияет на внешний вид Биг-Бена, считают разработчики Mass Effect 3.

ВЕСТМИНСТЕРСКИЙ ДВОРЕЦ

В этом огромном здании у Темзы заседает Британский парламент – но весь мир знает не столько сам дворец, сколько его главную башню Биг-Бен. Даже пришельцы понимают всю важность строения: в дебютном трейлере Mass Effect 3 именно в часах Биг-Бена прятался одинокий снайпер, защитник человечества. Потому что пафосно.

Пафосно настолько, что даже для Джеймса Бонда в самый раз: в консольной игре From Russia with Love агент 007 с лицом Шона Коннери спасал в Вестминстерском дворце дочку премьер-министра от террористов. А потом летал у Темзы на реактивном ранце. Близость реки плохо сказалась на целостности Вестминстерского дворца в игре Legendary (довольно ужасной, но с Лондоном): там из Темзы вылез, ни много ни мало, Кракен. Он обвил щупальцами Биг-Бен и умер только после долгой драки с главным героем. Один из лучших моментов паршивого в остальном шутера.

Биг-Бен и дворец, как главные символы Британии, появились почти во всех играх с Лондоном: в Blazing Angels нужно было кружить вокруг башни на самолете, в Juiced 2 и Shift трассы проложены в непосредственной близости от здания, ну и в The Getaway и Midtown Madness 2 достопримечательность честно перенесли.

В реальности дворец в нынешнем его виде стоит совсем недолго: в XIX веке он сильно пострадал от пожара, и затем его значительно перестроили. Биг-Бен был возведен тогда же – в 1858 году. Кстати, на самом деле Биг-Бен – название колокола часовой башни, у самой нее официального названия нет (кроме как «часовая башня Вестминстерского дворца»).

ТАУЭР

Эта крепость стоит на берегу Темзы не первый век: сейчас она считается одним из старейших зданий Великобритании. Тауэр по-прежнему числится королевской резиденцией, но если раньше это было главное назначение здания, то теперь оно используется больше как музей. И если со стороны взглянуть на Тауэр и на близлежащий Тауэрский мост удается во многих играх, то внутрь крепости пускают не так часто. Вход можно найти, например, в Midtown Madness 2 – но там графика старенькая и внутренний двор окрашен парочкой текстур. Куда лучше показан Тауэр в Hellgate: London – здесь в замке нужно выполнять отдельный квест и рубить монстра-гиганта.

Что же до Тауэрского моста, то это, пожалуй, самый известный путь через Темзу – и его тоже любят в попкультуре. Мост, кроме всего прочего, разводной, и в том же Midtown Madness 2 на нем можно неплохо попрыгать. Серьезней к мосту отнеслись в Turning Point: Fall of Liberty. Здесь рядом с Тауэром завис фашистский дирижабль, и герой по мосту должен был пробраться в летающее укрепление врагов. Звучит неплохо, но игра ужасная.

Turning Point: Fall of Liberty. Пример неудачной посадки дирижабля.

From Russia with Love. Не первый раз горит, ничего с дворцом не случится.

Midtown Madness 2 выглядит, может быть, не очень, но зато там есть двухэтажные автобусы, красные телефонные будки и черные такси.

Blazing Angels.

Need for Speed: Shift.

Blazing Angels.

В Midtown Madness 2 в Тауэр можно заехать, но ничего интересного внутри не найдется.

А в Hellgate: London внутри Тауэра ждет вот такой симпатяга.

www.epidemz.net

Hellgate: London.

The Getaway.

The Getaway.

БУКИНГЕМСКИЙ ДВОРЕЦ

Резиденция королевы Елизаветы II, частично открыта для туристов, а частично занята, собственно, монархом. Несмотря на свою колоссальную роль и известность, в играх пока что забывается: дворец можно разве что увидеть на заднем плане в Midtown Madness 2 и The Getaway.

ПЛОЩАДЬ ПИКАДИЛЛИ (PICCADILLY CIRCUS)

Центральная и узнаваемая площадь в Лондоне – с большими магазинами, театрами и клубами неподалеку. Не Таймс-сквер, но что-то близкое. В центре стоит статуя Антероса, бога отрицания любви, она была создана в память о благотворительной деятельности политика и филантропа Энтони Эшли Купера Шефтсбери. В играх с Лондоном площадь стабильно воссоздается, но ничего особо интересного здесь пока не происходило.

The Getaway.

Need for Speed: Shift.

ТРАФАЛЬГАРСКАЯ ПЛОЩАДЬ

Трафальгарская площадь запомнилась геймерам тем, что над ней летали на реактивных ранцах спартанцы из Halo. Но было это, к сожалению, не в игровом сериале, а в реальности – такой странный маркетинговый трюк провернул издатель на запуске недавнего консольного шутера Halo: Reach. Что же касается миров за монитором, то там роль Трафальгарской площади пока незначительна. По ней можно только погулять в консольной The Getaway и поездить в Midtown Madness 2 или в The Italian Job.

THE LONDON EYE

Это колесо обозрения стоит в самом центре Лондона, через Темзу от Вестминстерского дворца. И потому не удивительно, что за 11 лет своего существования оно стало самой популярной из платных туристических точек Великобритании. На момент своего открытия это было крупнейшее колесо обозрения в мире, но сейчас пальма первенства утеряна. И все равно, The London Eye ценят – в том числе разработчики. Из-за его прекрасного расположения и огромного размера, колесо есть почти в каждой гонке с лондонским треком – в Need for Speed: Shift в том числе. В консольной The Getaway на The London Eye можно посмотреть совсем вблизи, но прокатиться на этом аттракционе так пока ни в одной игре и не разрешили. Вся надежда на Mass Effect 3.

В центре Трафальгарской площади возвышается Колонна Нельсона.

Да, такие технологии теперь могут себе позволить даже разработчики игр.

Midtown Madness 2.

В Tomb Raider 3 собор выглядел, мягко говоря, странно. На скриншоте подразумевается, что мы стоим на крыше и смотрим на его купол.

СОБОР СВЯТОГО ПАВЛА

Резиденция епископа Лондона и просто огромный и красивый собор, построен в 1677 году. По версии Tomb Raider, скрывает тайный вход в лондонскую подземку, по версии Hellgate: London – врата в ад. Кто из разработчиков прав, пока не ясно.

www.epidemz.net

ПАРИЖ, ФРАНЦИЯ

Столица Франции – город настолько огромный, что почти тысячу лет он держал титул крупнейшего в западном мире. Несмотря на свои размеры, Париж продолжает восприниматься маленьким и уютным: все потому, что в черте города есть строгие ограничения на размер домов, высотки сосредоточены на окраинах, а небоскребы – в специальном деловом районе с шикарным названием La Defence. Париж с его имиджем «города любви» стал в наши дни одной из самых популярных туристических точек Европы. В играх качественно воссозданный Париж появился совсем недавно – в The Saboteur. Игра сама по себе не слишком примечательна, но город показан отлично.

Modern Warfare 3. В грядущем блокбастере Париж будут захватывать русские. То ли плакать, то ли смеяться.

The Saboteur. Ни в одной другой игре Эйфелеву башню (да и Париж вообще) не воссоздавали настолько точно.

ТРИУМФАЛЬНАЯ АРКА (ARC DE TRIOMPHE)

Монумент, построенный в честь погибших в эпоху французской революции и наполеоновских войн. Триумфальная арка стоит в центре Парижа, прямо перед известным торговым проспектом Елисейских полей – поля эти, кстати, были одной из локаций в старом Deus Ex. Но там, в 2052 году, сходства с современностью совсем мало.

Что же до арки, то она со своими пафосными гравюрами, вечным огнем и могилой неизвестного солдата выглядит в прямом смысле триумфальной, и поэтому в играх и кино служит целью для всяческих захватчиков. Например, для демонических: в Onimusha 3 именно у этой арки начинается вторжение в наш мир нечисти и сюда же телепортируется из прошлого главный герой-японец. Эта часть консольного сериала, если кто забыл, внезапно вышла на ПК и еще более неожиданно сменила часть фокуса с самураев на французов – и на Жана Рено в частности (он был ограбельным). Арка вместе с Елисейскими полями есть, конечно, в Midnight Club 2 и The Saboteur.

ЭЙФЕЛЕВА БАШНЯ

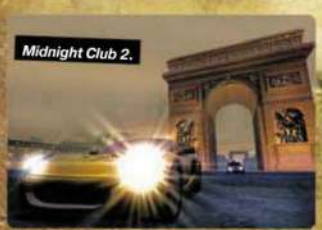
Временной портал демонов из Onimusha 3, сцена для финального боя из The Sabouter и место экстремальных прыжков для тамошнего главного героя. Да, в «Саботере» действительно можно спрыгнуть с верхотуры Эйфелевой башни и выжить – надо только попасть в прудик внизу. За это даже ачивмент дают.

В The Sabouter башня показана достаточно подробно, и забираться на ее вершину можно как подтягиваясь на руках и прибегая к акробатическим умениям, так и на лифтах. Кстати, исторически во время Второй мировой войны бойцы Сопротивления перерезали канаты лифтов башни – и Гитлер так и не смог подняться на ее вершину. А как только Париж был освобожден, подъемники вновь заработали.

Сама башня была построена в 1889 году для Всемирной выставки и в то время считалась временным сооружением. Ее собирались разобрать в 1909 году, но оставили из практических целей – для коммуникаций. Поначалу парижане башню очень не любили, но со временем она стала главным символом города, и разбирать ее было уже как-то нелепо.

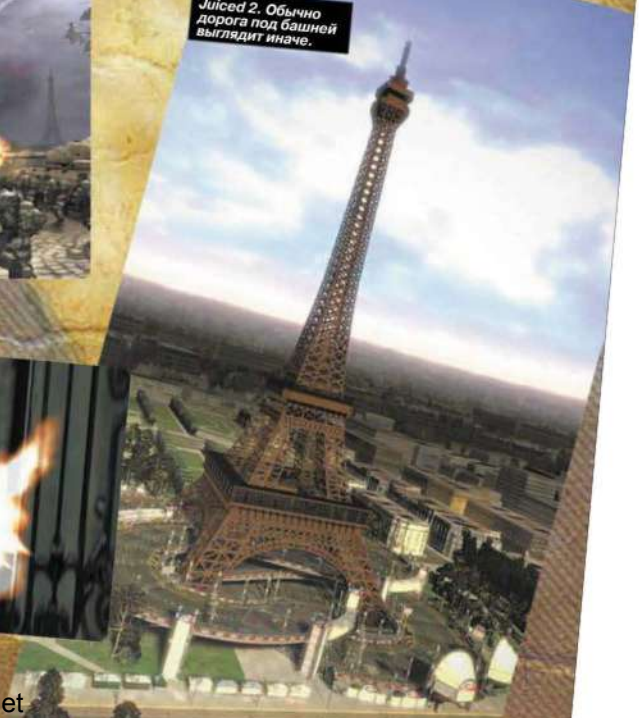
Onimusha 3. Игра старенькая, но Триумфальная арка тут смотрится прекрасно.

Tom Clancy's EndWar. Даже в стратегиях Эйфелева башня встречалась.



Midnight Club 2.

Onimusha 3. Еще одна достопримечательность Парижа: Жан Рено.



Juiced 2. Обычно дорога под башней выглядит иначе.

www.epidemz.net

КАТАКОМБЫ

Парижские катакомбы – место мрачное. Узкие туннели глубоко под землей полны черепов и костей: тут захоронены 6 миллионов парижан, в том числе умершие от чумы в XV веке. Сейчас катакомбы открыты для посетителей: это что-то вроде музея смерти. Устрашающее зрелище.

Но для героев игр катакомбы – естественное место обитания. Тут бывали, например, ДжейСи Дентон из Deus Ex: в коридорах под Парижем он искал главу сил сопротивления Silhouette. И хотя сам город в мире игры не узнать, катакомбы в 2052 году выглядят совсем не изменившимися, с такими же черепками, впечатанными в стены.

Бойцы сопротивления поселились в катакомбах и в мире The Saboteur – хотя тут подземные туннели еще и патрулировали фашисты.

The Saboteur.

СОБОР ПАРИЖСКОЙ БОГОМАТЕРИ (NOTRE DAME DE PARIS)

Нотр-Дам не всегда был окружен знакомым нам поэтичным ореолом: во времена Второй мировой главный парижский собор служил штабом для нацистов. Именно в таком виде Нотр-Дам мы застаем в The Saboteur: на зачистку этой достопримечательности выделяется отдельная миссия. В игре мы залетаем на территорию собора на дирижабле, высаживаемся на крышу и спускаемся вниз – чтобы освободить заложников, которых нацисты собираются перед собором казнить. Исторически Собор Парижской Богоматери был построен в 1345 году – и, конечно, все мы его знаем по одноименной книге Виктора Гюго: той, что о горбуне Квазимодо и красавице Эсмеральде.

Midnight Club 2.

The Saboteur. Нотр-Дам слева, за мостом: как видите, его окрестности немцы оградили бетонным забором.

The Da Vinci Code. Натурально можно ходить по Лувру. И даже картины разглядывать.

В «САБОТЕРЕ» МОЖНО СПРЫГНУТЬ С ЭЙФЕЛЕВОЙ БАШНИ И ВЫЖИТЬ. НАДО ТОЛЬКО ПОПАСТЬ В ПРУДИК ВНИЗУ.

ЛУВР

Музей, по совместительству всемирно известные декорации фильма и игры «Код да Винчи». Игра, конечно, известна не очень сильно, но зато Лувр в ней есть и открыт для исследования: в честной и ужасной 3D-графике. Не советуем.

Лучше уж взглянуть на музей со стороны – в том же The Saboteur, например. Тут Лувр окупирован немцами, и герой на танке ездит вокруг здания и зачищает нацистов, чтобы в итоге взорвать радиостанцию.

На Лувр можно в играх посмотреть и с высоты птичьего полета: в военном авиасимуляторе Blazing Angels: Squadrons of WWII Париж показан неприлично реалистичным – с Нотр-Дамом, Эйфелевой башней, Триумфальной аркой и Лувром, конечно.

MOULIN ROUGE

Популярное парижское кабаре не попало в The Saboteur, но его здание разработчики все же спародировали.

The Saboteur. Не Moulin Rouge, но сходство очевидное.

БАЗИЛИКА САКРЕ-КЁР

Этот большущий храм на холме служит отличным ориентиром и главной достопримечательностью района Монмартр. В конце XIX века эти места славились своими обитателями: тут жили Ван Гог, Ренуар, Анри Матисс, позже Пикассо и многие другие. Сейчас знают район скорее по фильму «Амели» – его события развиваются как раз здесь, и по местам съемок (например, по небольшому парку перед Базиликой Сакре-Кёр) можно пройтись в The Saboteur.

The Saboteur. Как обычно, можно залезть на самую верхушку.

Blazing Angels.

www.epidemz.net

РИМ, ИТАЛИЯ

Рим живет, кажется, в трех эпохах одновременно: колоссальные реликвии Древнего мира вроде Колизея и Пантеона соседствуют с изящными фонтанами, памятниками и соборами Ренессанса, а рядом с ними стоят уже современные офисные здания и торговые центры. Столица Италии показывает все лучшее, что есть в стране, и не удивительно, что среди туристов это место крайне популярно. В Assassin's Creed Brotherhood город передан очень достоверно, но не все здания и памятники Возрождения в его эпоху были построены, к сожалению. Например, известный фонтан Треви был создан лишь в XVIII веке.

1 КОЛИЗЕЙ

Символ Рима – и Древнего, и современного. Колизей как место для боев фигурировал в куче игр: например, в консольном экшене Colosseum: Road to Freedom, где игрок становился одним из гладиаторов и сражался за место под солнцем.
Но нам с вами Колизей знаком больше по Assassin's Creed Brotherhood – здесь здание, естественно, уже используется не по назначению, а только как секретное хранилище для древнего артефакта. Вообще власти в те времена много думали над новым применением Колизея – сначала из него хотели сделать суконную фабрику под открытым небом, потом святую землю. В итоге получилось то, что имеем сейчас: историческая реликвия. И в таком современном амплуа Колизей предстает на треках гоночных игр – например, Juiced 2 и консольной Gran Turismo 5.

Juiced 2.

В Assassin's Creed Brotherhood можно было спуститься в тоннели под Колизеем.

Триумфальная арка Септимия Севера в Assassin's Creed Brotherhood.

Базилика Максенция и Константина в Assassin's Creed Brotherhood.

Руины храма Сатурна и вид на Римский форум в Assassin's Creed Brotherhood.

2 РИМСКИЙ ФОРУМ

Дни славы Римского форума прошли задолго до начала Assassin's Creed Brotherhood – и в игре это место предстает перед нами таким же, как и в современности, в виде руин. Кстати, руин очень реалистичных: разработчики знают важность этого места, а потому они перенесли в игру даже мелкие детали.
В наше время и в эпоху Ренессанса тут еще стоят несколько арок, еще можно увидеть одинокие колонны храмов, но жизнь здесь давно уже не кипит. А в Древнем Риме это была одна из центральных площадей: здесь располагался рынок, место для народных собраний и место для заседаний Сената. Но постепенно, с падением империи, здания форума начали терять свое значение, они приходили в запустение и разваливались. И только где-то в эпоху, воссозданную в Assassin's Creed 2, на форум начали смотреть как на место, имеющее историческое значение.
Форум находится в самом центре Рима, между старинным Колизеем и современным памятником Витториано, а потому во многих играх с Римом так или иначе фигурирует. Например, в тех же Juiced 2 и Gran Turismo 5 его очертания отчетливо видны за границами трека.

www.epidemz.net

Здания будущих Капитолийских музеев в Brotherhood.

Базилика Санта-Мария-ин-Арачели в Brotherhood.

Gran Turismo 5.

5 ЗАМОК СВЯТОГО АНГЕЛА (CASTEL SANT'ANGELO)

Замок Святого Ангела изначально был создан как массивная гробница, теперь он стал музеем, а в эпоху, о которой рассказывается в Brotherhood, его использовали папы как резиденцию и как замок – известно, что в 1527 году тут укрывался папа Климент VII, когда в Рим вторглись войска императора Карла V. Поэтому вполне логично, что в Brotherhood здание укреплено и неусыпно охраняется. В игре мы не только проникаем внутрь замка, мы еще лазаем по его стенам и бегаем в его дворах – для человека, увлекающегося историей, эта миссия была настоящим праздником.

В Assassin's Creed, как обычно, слегка перемудрили с пропорциями. Впрочем, реплику целого города в масштабе 1:1 никто и не ждет.

В отличие от Assassin's Creed, в современной реальности на мосту стоят статуи ангелов.

3 КАПИТОЛИЙСКИЙ ХОЛМ

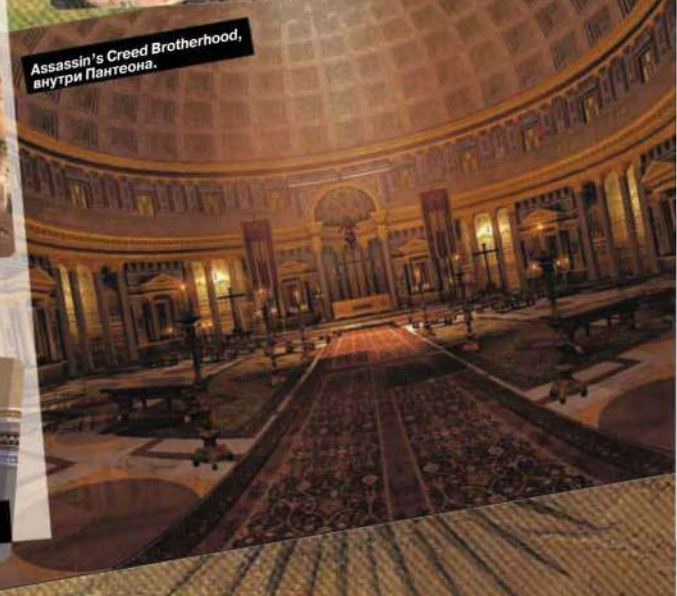
Один из семи холмов, на которых стоит Рим, находится в самом центре города и держит на себе сразу несколько достопримечательностей. Главная из них – Базилика Санта-Мария-ин-Арачели с ее длинной лестницей. Именно внутри этой базилики заканчивается Brotherhood, если кто помнит. Другие важные достопримечательности холма, Капитолийские музеи, во времена, о которых повествует Brotherhood, выглядели, к сожалению, совсем не так, как сейчас, – и даже известная статуя Марка Аврелия перед ними тогда не стояла.

Сегодня же главная из достопримечательностей в окрестностях холма – грандиозный монумент Витториано, построенный в начале XX века в честь первого короля объединенной Италии. И монумент этот в гонках вроде Gran Turismo смотрится так же величественно, как в реальности – но в Assassin's Creed Brotherhood его по понятным хронологическим причинам нет.

6 ПАНТЕОН

Один из самых ярких и хорошо сохранившихся примеров монументальной архитектуры Древнего Рима: Пантеон был построен во втором веке до нашей эры, но сделан был настолько хорошо, что его до сих пор используют как церковь. В Assassin's Creed Brotherhood Пантеон попал со всеми мелочами: есть тут и огромный купол со сквозной дыркой в центре, и внутреннее убранство – полюбоваться которым можно, кстати, если пролезть через ту же дырку. Единственный минус игрового Пантеона – слегка уменьшенный масштаб: в реальности он процентов на 30-50 повыше, если мерить по росту горожан.

Пантеон игровой чуть поменьше Пантеона настоящего.


Assassin's Creed Brotherhood, внутри Пантеона.

4 ВАТИКАН

Самое маленькое государство мира, центр католицизма и резиденция папы, Ватикан знаком всему миру благодаря Собору Святого Петра и Сикстинской капелле. В Assassin's Creed Brotherhood есть и то, и другое, только Собор пока не достроен и лазать по нему нельзя, разрешают лишь ходить внутри. Сикстинская капелла тут тоже еще не завершена, но все равно выглядит шикарно.

Собор Святого Петра строили так долго и основательно, что в его создании поучаствовали почти все известные архитекторы Италии времен Ренессанса.

Часть фресок Сикстинской капеллы в эпоху Brotherhood завершены...

...а некоторые еще не начаты. На этой стене должен быть Страшный суд Микеланджело.

www.epidemz.net

БЕРЛИН, ГЕРМАНИЯ

В Modern Warfare 3 под осадой будет уже современный Берлин.

Берлин – город с печальной судьбой. Столица Германии, разорванная войной в 40-х и расколотая на две части вплоть до конца 80-х, в каком-то смысле только сейчас начинает новую, свободную жизнь. Но в играх и поп-культуре город видят не таким: мы с вами столько раз захватывали Рейхстаг, столько бомб сбрасывали на берлинские крыши, что теперь помним это место лишь как сердце фашизма. За фасадом «рассадника зла», впрочем, стоял город большую часть времени мирный и уютный. И этот город за взрывами виртуальных бомб можно попытаться увидеть.

Водружение флага на крышу в Call of Duty...

...и в World at War.

РЕЙХСТАГ

Главное здание Берлина, окутанное несмываемой аурой вселенского зла. Было окончательно разрушено бомбежками во время Второй мировой, перестроено в 60-х и теперь снова работает: на этот раз как место встреч федерального собрания Германии.

В уничтожении Рейхстага огромную роль сыграли, конечно, мы с вами – захватывать здание надо было аж в двух частях Call of Duty: в самой первой и в World at War. В обеих играх нужно было в здание войти, а на его крышу водрузить флаг. В оригинальной Call of Duty Рейхстаг был чуть поменьше, чем в World at War, а в последней вывешивание флага еще и сопровождалось финальной битвой на крыше. На этом разработчики не остановились: в World at War драться можно еще и внутри купола Рейхстага, там проходит один из мультиплеерных матчей.

Call of Duty.

World at War.

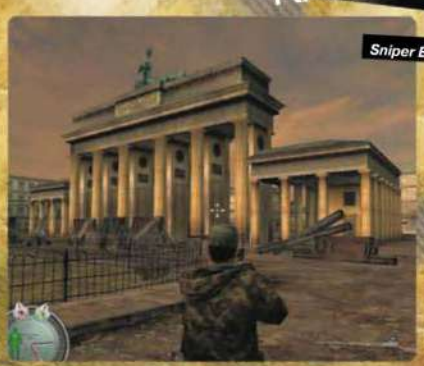
Карта внутри купола Рейхстага, World at War.

МЫ СТОЛЬКО БОМБ СБРАСЫВАЛИ НА БЕРЛИН, ЧТО ТЕПЕРЬ ПОМНИМ ГОРОД ТОЛЬКО КАК СЕРДЦЕ ФАШИЗМА.

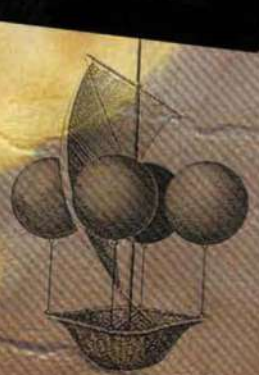
БРАНДЕНБУРГСКИЕ ВОРОТА

Второй по известности символ Берлина, намного менее зловещий, но все равно изрядно покалеченный войной. В конце XVIII века Бранденбургские ворота были натурально городскими воротами – а с тех пор они успели стать ярким задником для нацистских собраний, символом триумфа для захватившего Берлин Наполеона и знаком развалившейся на две части страны: ведь ворота стояли на самой границе между Западным и Восточным Берлином.

В Call of Duty ворота появляются лишь на втором плане: в World at War, например, вокруг них построена карта для мультиплеера Breach. В снайперском шутере Sniper Elite, где, кстати, Берлинских достопримечательностей довольно много, у Бранденбургских ворот нужно было убить Мартина Бормана, одного из ближайших соратников Гитлера.



Sniper Elite.



www.epidemz.net

От Sniper Elite такого реализма в уровнях не ожидаешь.

ЖАНДАРМЕНМАРКТ (GENDARMENMARKT)

Одна из главных и самых живописных площадей Берлина стала центральной локацией в третьей миссии Sniper Elite. Нужно было пробраться на Жандарменмаркт минуя немцев, попасть в здешний Французский собор и помочь дружественному агенту сбежать.

Что в реальности, что в игре, на площади стоят три важных здания: концертный зал, Французский собор и Немецкий собор. В XVII веке в этом квартале города поселились французские гугеноты, и именно для них построили один из здешних соборов. Площадь была серьезно подпорчена бомбежками во Вторую мировую, но теперь ей возвращен прежний облик.

БЕРЛИНСКИЙ КАФЕДРАЛЬНЫЙ СОБОР (BERLINER DOM)

Воевать в виртуальном Берлине приходилось не только пехотинцам, но и летчикам: посмотреть на город с высоты можно, например, в недавней «Ил-2 Штурмовик: Крылатые хищники» и в более древней Blazing Angels: Squadrons of WWII. В «Хищниках» о берлинские крыши можно чуть ли не тереться фюзеляжем: дома объемные, и разглядеть их можно вблизи. Конечно, там воссозданы не все здания, но Берлинский кафедральный собор, например, увидеть можно.

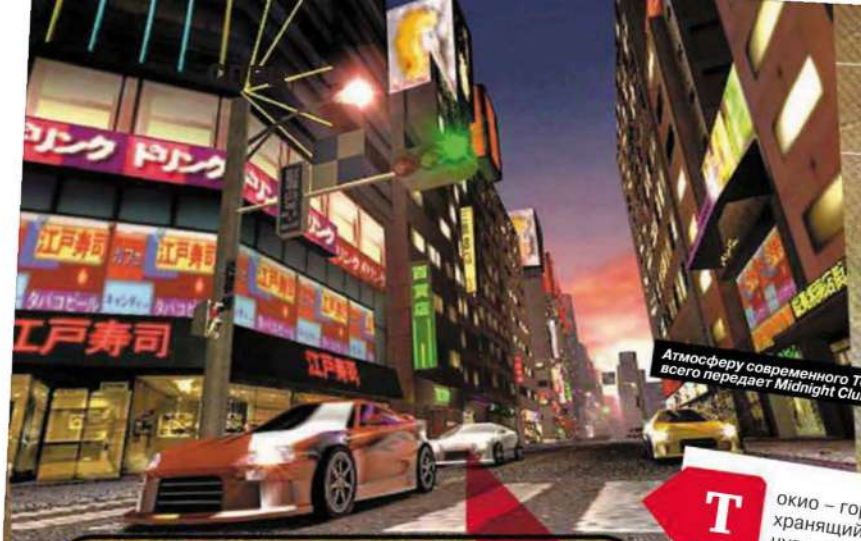
Полуразрушенный собор в «Крылатых хищниках».

Black Ops. Один забор с востока, один с запада, «мертвая зона» посередине – это и есть Берлинская стена.

СТЕНА

Берлинская стена – пожалуй, самое наглядное доказательство того, что Советский Союз был не совсем страной мечты. Построенная в 1961 году, стена отгораживала Западный Берлин от Восточного (советского) – и пройти через нее могли только особые люди в особых случаях. По всему периметру стена строго охранялась, и многие попытки перебраться на другую сторону заканчивались трагически. Разрушили стену лишь в 89-м. В играх стена важной роли не играла, и это понятно, про Берлин 60-х особо веселой игры не сорудить. Засветилась она разве что на одной из DLC-локаций Black Ops: карта охватывает сразу и Западный, и Восточный Берлин, а посреди нее «мертвая зона» с турелями у той самой стены.

www.epidemz.net



Атмосферу современного Токио лучше всего передает Midnight Club 2

Midnight Club 2.

ТОКИО, ЯПОНИЯ

Токио – город азиатский, но при этом знакомый западному человеку; хранящий традиции, но одновременно и ужасно современный; разнузданно безумный, но еще и очень спокойный. И для геймеров Токио особенно важен, ведь тут сильнейшая игровая индустрия, в здешних офисах создавались многие старые хиты. Например, Хидео Кодзима, автор Metal Gear Solid, живет и работает вместе со своей командой именно тут, в Токио. Впрочем, большая часть японских игр разрабатывается для консолей, и мы, ПК-геймеры, виртуальный Токио посещаем не так уж и часто. Пожалуй, лучше всего город на ПК представлен в Midnight Club 2, где столица Японии открыта для гоночного исследования.

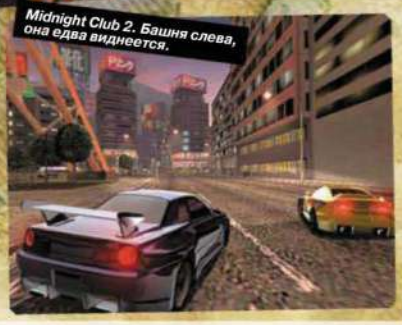
ТЕЛЕВИЗИОННАЯ БАШНЯ ТОКИО (TOKYO TOWER)

Самая известная достопримечательность Токио, эта башня была построена в 1957 году и долгое время оставалась самым высоким зданием в Японии. Покрашена в красный и белый цвета, чтобы быть более заметной для летчиков. Стала центральной площадкой для битв добра со злом любого калибра: в финале Ninja Blade, например, главный герой устраивает тут масштабный бой со своим учителем. Заметна издалека, а потому в гонках встречается регулярно.

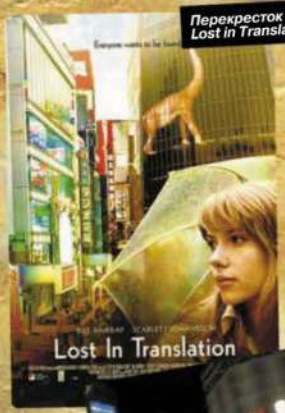
Башня в Ninja Blade снаружи...

...и внутри.

Около башни проложены треки многих гонок, в том числе консольной Wangan Midnight.



Midnight Club 2. Башня слева, она едва виднеется.



Перекресток Сибуя на обложке Lost in Translation.

СИБУЯ

Район Сибуя, искрящийся огнями и переливающийся вывесками магазинов, считается этаким центром моды и модников в Токио. И в играх он изображен прекрасно, правда, в консольных. Например, в портативной RPG The World Ends With You в Сибуе происходят события всей игры целиком. У нас же, на ПК, Сибуя появлялась разве что в гонках: в GRID и Dirt 2 токийские треки проложены именно по здешним улицам. Главная достопримечательность района – Shibuya Crossing, переход через широкий перекресток с большущим экраном на стене соседнего дома, он еще в Lost in Translation показывался. Сибуя попала зато в копию Токио из Minight Club 2. Там город, конечно, страшно ужат и обрезан (это одна из трех локаций игры), но все самое главное в нем осталось. Для погружения в атмосферу Токио Midnight Club 2 подходит отлично: тут есть и знакомые магистрали, и сияющая Сибуя, и Токийская башня, и стадион Tokyo Dome, и даже Императорский Дворец.

Midnight Club 2.

Магазин 109 в Midnight Club 2.

www.epidemz.net

СИНДЗЮКУ

Район Синдзюку – деловой и торговый центр в сердце Токио, который в игре Ninja Blade стал чуть ли не объектом фетиша, настолько много внимания уделили разработчики его сияющим небоскребам. Ночной Синдзюку из Ninja Blade узнаваем: то мы прыгаем по крыше гостиницы Park Hyatt (в которой, кстати, снималась часть фильма Lost in Translation), то рубим босса-червяка рядом с Токийским столичным правительственным зданием – и игра всегда отлично передает атмосферу ночного города, пусть и заселенного демонами.

Ninja Blade. Столичное правительственное здание (оно же Токийская мэрия) – две башенки слева.

Ninja Blade. Park Hyatt (башни слева) на себя похож, а вот в его окружении есть кое-какие несоответствия.

КАБУКИ-ТЁ

Квартал Кабуки-тё (часть района Синдзюку) назван в честь традиционного театра Кабуки, который планировали здесь построить. Но театр так и не появился, а название прилипло – как выяснилось, совсем некстати. Теперь Кабуки-тё не место паломничества театралов, это квартал красных фонарей, который известен благодаря своему полулегальному положению. Тут расположены главные бордели Токио, гостиницы с почасовой оплатой и злачные ночные клубы.

Не удивительно, что район этот прекрасно прижился в консольном сериале Yakuza. Там Кабуки-тё переименовали, но при этом скопировали вплоть до улиц и заведений. По району можно не просто гулять, можно заходить в залы игровых автоматов, в кафешки, рестораны, бордели, магазины. Но самое приятное – в Yakuza город кипит жизнью. По улицам бродят пьяные офисные клерки и гуляют школьницы, они говорят о чем-то между собой, а иногда готовы пожаловаться на жизнь и самому игроку. Жаль, на ПК этот сериал никогда не выйдет – он и на консолях за пределами Японии продается мизерным тиражом. ■

АВТОМАГИСТРАЛИ

Токио пронизано сетью широких автомагистралей, и многие из них идут над городом, пересекая сверху реки и обычные городские дороги. Эти магистрали – предмет особой любви уличных гонщиков, как настоящих, так и виртуальных. Есть даже отдельный консольный сериал Wangan Midnight, где большая часть треков проложена по магистрали Сюто в Токио. На этой же дороге, кстати, проходит и токийский трек недавней Blur, а Need for Speed: ProStreet показывал Токийскую автомагистраль. Понятно, почему разработчики эти места так любят: скорости тут огромные, повороты резкие, а границы дороги огорожены обычно высоким бетонным бордюром – больше и желать нечего. Плюс пейзаж с высотных магистралей открывается часто шикарный: дорога Сюто, например, проходит через известный Rainbow Bridge, и в ProStreet и Juiced 2 по нему можно проехаться с ветерком.

Wangan Midnight. Сериал, который целиком посвящен гонкам по японским магистралям.

Вход в Камуро-тё, Yakuza 3.

www.epidemz.net

Автор:
Вячеслав Мостицкий

www.epidemz.net

ЛИКИ ВИДЕОИГРОВОЙ СМЕРТИ

КАК УМИРАЮТ ВИРТУАЛЬНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

В мире существует не так много постоянных вещей. Вращение Земли вокруг своей оси и вокруг Солнца, тяжесть похмелья и экономическая нестабильность в мире – все эти вещи кажутся неизменными и вечными, но на самом деле таковыми не являются. Единственной универсальной константой является смерть. Вот в чем сомнений нет, так это в ней: всегда была, всегда будет, случится с каждым. Поэтому, наверное, тема бессмертия является главным объектом фантазий различных выдумщиков (они же – деятели искусства).

Поэтому же смерть является одним из главных культурологических феноменов, из-за которого строятся религии, рождаются шедевры искусства, свершаются исторические события. А видеоигры, как попытка репрезентации человеческого (или не очень) опыта и жизненных ценностей, просто не могут обойти стороной идею смерти, поражения, недостижения цели. Впрочем, этот материал – не попытка осмыслить весь концепт или изучить его историю. Эта тема, даже в контексте такой молодой индустрии, как игровая, почти неисчерпаема. Так что на этот раз – попытка классификации.

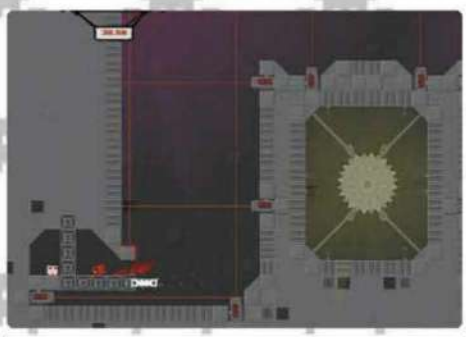
Не во всех играх есть смерть. В Tetris нельзя разбиться насмерть, а в Nintendogs не получится заласкать щенка до смерти. Это обусловлено в первую очередь тем, что в подобных играх нет конечной цели, к которой должен стремиться игрок. Сложить фигуры в линию и стать богачом – это вариативный результат, и весь процесс затевается не ради этого. Спасти принцессу, победить Злого Волшебника со Смешным Голосом, выиграть войну – вот это цель, которая звучит в первые минуты игры и от которой отступать нельзя, все ведет именно к ней. И как раз в таких играх пользователю ставятся преграды, мешающие выполнению этих заветных целей. И наказанием за непреодоление этих препятствий и становится смерть. Гибель персонажа – главный инструмент познания устройства видеоигрового мира и способ обучения игрока. Если умер, значит что-то сделал не так: не понял врага, не нашел нужный предмет, применил неправильную тактику – в общем и целом, недостаточно детально изучил выдвигаемые условия. Вот от этой познавательной функции и пляшут типы видеоигровых смертей.

В Resident Evil иные монстры могут прикончить вас одним ударом.

Да ладно?!

ТОЛЬКО ОДНА ЖИЗНЬ, ТОЛЬКО ХАРДКОР

Во времена зарождения индустрии игры были простыми, а технологии – скромными. И часто цель находилась если не на том же самом экране, то «где-то рядом». Поэтому и условия ставились соответствующие – есть одна жизнь, и если ты проигрываешь, то начинаешь более-менее сначала. По такому принципу работали чуть ли не все игры до середины-конца девяностых. Самый яркий пример – классические игры с Марио. У, простите, усатого водопроводчика был лишь один шанс, чтобы добежать до конца уровня, и если он напарывался на черепашку или падал в пропасть, то весь уровень нужно было начинать сначала. Количество попыток (т.н. «жизней») было жестко ограничено. За нахождение специальных предметов (грибов, цветков) игроку делались поблажки, что, условно говоря, давало Марио еще парутройку жизней. По этой же схеме работал другой хит детства – Sonic. Если еж сталкивался с врагом с пустыми карманами, то моментально, со смешной физиономией, отправлялся на самое начало уровня. Кольца, таким образом, служили страховочным механизмом, провоцирующим игрока притормаживать тогда, когда этого хотелось меньше всего. Такая «одножизненная» схема отлично подходила для простых игр, которые можно было пройти за один присест, но для современных очевидным образом не годилась.



В Super Meat Boy смерть воспринималась как само собой разумеющееся. Бегающий кусок мяса умирал так часто, что ему это, кажется, даже надоело.

В Dead Space, к слову, настолько изощренные и изобретательные анимации смертей, что иногда ловишь себя на мысли намеренно пустить Айзека «в расход».

В играх, как и в любом виде искусства, смерть подается не столько как трагедия, сколько как эффектный драматический прием.

www.epidemz.net

ПОЗДРАВЛЯЕМ, ВЫ – БОГ

Бывает и так, что персонаж, как это ни странно, просто не может умереть. Причем как по сюжетным причинам, так и по чисто геймплейным. Главный герой в большинстве современных игр по схеме «чекпоинтов» или «сохранения-загрузки» тоже, по сути, бессмертный, но в контексте истории событий он все же погибал. А вот, к примеру, в Prince of Persia 2008 года Принц попросту не мог умереть – потому что каждый раз спасительная рука Элики в буквальном смысле вытаскивала его из любых фатальных ситуаций. Другой пример – Too Human, где главный герой являлся, ни много ни мало, сыном Одина и одним из богов. Пользуясь своим благородным происхождением, Балдур особенно не беспокоился по поводу своей смертности, поскольку каждый раз из лап Смерти его спасала валькирия. Геймплейно это выглядело на удивление примитивно – герой падает без сил, игрок смотрит долгий и занудный ролик про чудесное воскрешение – и вуаля, Балдур снова крепко стоит на своих модифицированных двоих и рубит-колотит во все стороны, как минуту назад. Подобные радикальные (и одновременно щадящие) меры обычно приходят в голову разработчикам тогда, когда они думают, что смерть в их игре – не первостепенное, а даже лишний элемент, отвлекающий от главного (исследования мира и акробатики, например).

НАКАЗАНИЕ

Всегда интереснее, когда гибель персонажа ощутимо наказывается. Такой подход характерен в первую очередь для MMO, где смерть карается потерей части денег и опыта, а иногда и ценнейших предметов. А поскольку все это и является целью любой MMO-игры (стань эльфом 80-го уровня! Собери элитный шмот!), то и к жизни персонажа начинаешь относиться более трепетно. В одиночных играх такая практика не очень распространена, потому что, опять же, такие игры стремятся рассказать историю, и путь к развязке не должен усложняться ситуациями, не обусловленными сюжетом.

УСПЕЙ НАЖАТЬ

Вопреки всеобщему заблуждению, в некоторых квестах персонаж может умереть. На ум пришел классический квест Full Throttle? Правильно. Для характерного и более-менее типичного представителя жанра, Full Throttle предоставляет более чем достаточно вариантов смертей: убит в погоне, задавлен на соревнованиях, взорван, столкнут в пропасть и так далее. Конечно, после такого стечения обстоятельств действие отматывается на пару мгновений назад, и игроку дается вторая попытка, но сам факт наличия аспекта в игре типа «говори и используй предметы» удивляет до сих пор. В другой классике – Broken Sword – тоже можно было привести персонажа к летальному исходу в нескольких эпизодах, где требовалось действовать на время. Да что там, даже в престарелом Monkey Island 2 было один-два момента, когда Гайбраш соскальзывал со скалы или оказывался на морском дне.

МИНУТОЙ РАНЕЕ

Самый распространенный в последние годы способ «наказания» за смерть – сброс на предыдущую точку прохождения, «чекпоинт». Перечислять подобные игры смысла нет – это, без преувеличения, каждый второй проект за последние лет пять. Чекпоинт по сути является следующим шагом старой модели одной жизни, только если ты гибнешь, тебя забрасывает не на самое начало уровня, а максимум на пять-десять минут назад. В наше время, когда видеоигры стараются рассказывать семичасовую непрерывную историю, это кажется наиболее, а иногда даже слишком, гуманным способом. Да и никто сейчас особо не делит игры на обособленные друг от друга «уровни». Повествовательное начало взяло верх, а «смерть» подстроилась под современные реалии и стала более щадящей. В этом есть и обратная сторона – смерть персонажа воспринимается обычным и легкопоправимым делом. Отсюда идет своеобразное безразличие к накопленному по ходу игры багажу, опыту, предметам и способностям. Зачем стараться, просчитывать ходы и осторожничать, если даже в случае неудачи все можно будет повторить бесконечное количество раз, не потеряв ничего? Такие поблажки бьют не только по ценности игры как испытания, но и по драматической составляющей. Если Принц Персии на наших глазах сотни раз был зарезан и сломал все кости во время многочисленных падений, с какой эмоциональной отдачей можно воспринимать драматичный ролик, когда его кто-то ранит и нависает мнимая угроза сюжетной «смерти»?

Не справился с QTE по подбору комплиментов? Умер от удара сковородой! В Heavy Rain невыполнение задач обычно «наказывалось» альтернативной веткой развития событий. Но иногда второстепенные или даже главные персонажи могли умереть, и игра на этом не заканчивалась.

КАК КАСПЕР

Иногда угораздившим помереть персонажам дается второй шанс – они становятся духами и путешествуют по миру в бестелесной оболочке. Как правило, эта фаза также является своеобразной мерой наказания, которую, если постараться, можно избежать. Призрак – переходное состояние, где главной задачей игрока становится не продвижение по сюжету и выполнение своих геройских обязанностей, а возвращение былой формы, способностей, физической оболочки, в конце концов. Тут в первую очередь, конечно же, вспоминается World of Warcraft: там погибший персонаж возрождался в виде духа на ближайшем кладбище и пользовался услугами специального лекаря (шамана?), или бежал до места своего позора и прыгал в распластанное на земле тело. Другой пример – консольный Demon Souls: свежеубиенный также возрождался в бестелесной форме, а чтобы вернуть себе форму, требовалось убить главного демона этапа. Интересность в том, что свой труп в смешной позе найти можно, но это спасет лишь собранные «души» (главная ценность игры), но не вернет плоть и кровь.

Другой пример – шутер Prey. Там главный герой, являющийся по воле сценариста представителем индейского народа чероки, после кончины перемещался в некое подобие чистилища, где ему приходилось отстреливать из Спиритического Лука летающие туда-сюда души для пополнения своего здоровья. На сколько настрелял, на столько и будет заполнен хелсбар на момент возвращения в реальный мир. В каком-то смысле, это тоже испытание духа, которое требуется преодолеть для получения «второго шанса».

Перезапущенная трилогия Prince of Persia успешно дополнила стандартную схему чекпоинтов возможностью перематывать время назад, давая игроку возможность исправить ошибки. Правда, такая особенность была обоснована сюжетом, так что вряд ли мы увидим что-то подобное в других играх.

Смерть в современных блокбастерах вроде Modern Warfare воспринимается как недоразумение, а не как часть геймплея.

ВЫ МЕРТВЫ. НАВСЕГДА. ХА-ХА

А вот иногда разработчиков, что называется, переклинивает, и они решают делать смерть персонажа перманентной. Если умер, то умер навсегда, без возможности воскрешения, без заблудшей души и прочей эзотерики. Такая особенность характерна в первую очередь для несюжетных, в привычном понимании, игр – в первую очередь, для тактических RPG (и в стратегиях с безликими юнитами, разумеется, но это отдельный разговор). Существует такая суровая, очень сложная и непременно японская тактическая ролевая игра под названием Fire Emblem. Там кропотливо собираешь команду, прокачиваешь персонажей, которых по пальцам можно пересчитать, выслушиваешь их стенания и становишься свидетелем различных драматических событий. И если один из них в разгар боя не успел вышить «поушн» и умер, то все, он умер навсегда и безвозвратно. Это одна из тех игр, которые на самом деле заставляли перезагружать приставку, если кто-то оказывался на краю гибели. Аналогично было и в стареньком X-Com. Или вспомните Diablo 2 на режиме Hardcore. Прокачанный с усердием и любовью друид мог кануть в небытие по элементарной невнимательности, и вернуть к жизни его было нельзя.

Среди сюжетно-ориентированных игр таким честным подходом к смерти славится консольная серия The Way of the Samurai. Игроку дается полная свобода действий, нелинейная последовательность событий, но, как настоящий самурай, игрок должен был ощущать последствия своих необдуманных действий. То есть, настоящие последствия, а не те, что были в Fable или Mass Effect. Убил единственного продавца в деревне? За шоппингом отправляйся в другой населенный пункт (как там встретят «героя», вопрос другой). Зарезал самурая нейтрального клана в попытке защитить невиновного? Ожидай преследователей. Умер? Ну, значит умер, начинай сначала другим персонажем. Все элементарно просто и сложно одновременно.

Подобный подход реализуется чаще всего в нишевых играх, уже располагающих крепкой фан-базой, что называется, ценителей. Далеко не всем придется по душе оказаться в ситуации, когда десятки часов игры в один момент сводятся на нет – многие просто хотят получать удовольствие от процесса, и «честность» первоочередных законов жизни им ни к чему.

Вот примерно на такие типы можно разделить проявление смерти в видеоиграх. Такая обширная и фундаментальная тема вряд ли исчерпаема в принципе, но предоставленная классификация более-менее помогает разложить все по полочкам. Такое явление, как смерть, служит краеугольным камнем в построении почти любой видеоигры, но оно же может считаться самой главной виртуальной условностью и основным препятствием, мешающим комплексному восприятию продукта. Ведь если рассказываешь историю про героя, он не может умереть до самого финала. И в преодолении этой условности заключается, пожалуй, одна из главных проблем игростроения.

Путь игрового самурая часто заканчивается смертью в поединке.

Игры вроде Grim Fandango ставят смерть в центр своей истории.

Prey 2. Так вот какое оно, индейское чистилище!

Онлайн-шутеры со стороны могут выглядеть как карнавал смерти, но за гибелью здесь всегда следует воскрешение.

По этой картинке примерно понятно, почему в Demon's Souls игрок умирает катастрофически часто.

Неловкое движение, и Марио с глупым выражением лица отправится на тот свет.

Главный герой Planescape: Torment по прозвищу «Безымянный» тоже бессмертен. После поражения в бою он просто приходит в себя в локации неподалеку с полным запасом жизненной энергии.

Главный герой BioShock после смерти возрождался вот в этом устройстве, которое можно прозвать «Машиной Бессмертия». Расставлены они были довольно часто, абсолютно никаких наказаний вроде потери опыта или здоровья за этим не следовало.

www.epidemz.net

УЖЕ В ПРОДАЖЕ!

ЖУРНАЛ О ГАДЖЕТАХ И НЕ ТОЛЬКО

ОФОРМЛЕНИЕ ПОДПИСКИ НА ЖУРНАЛ HTTP://SHOP.GLC.RU

ТЗ

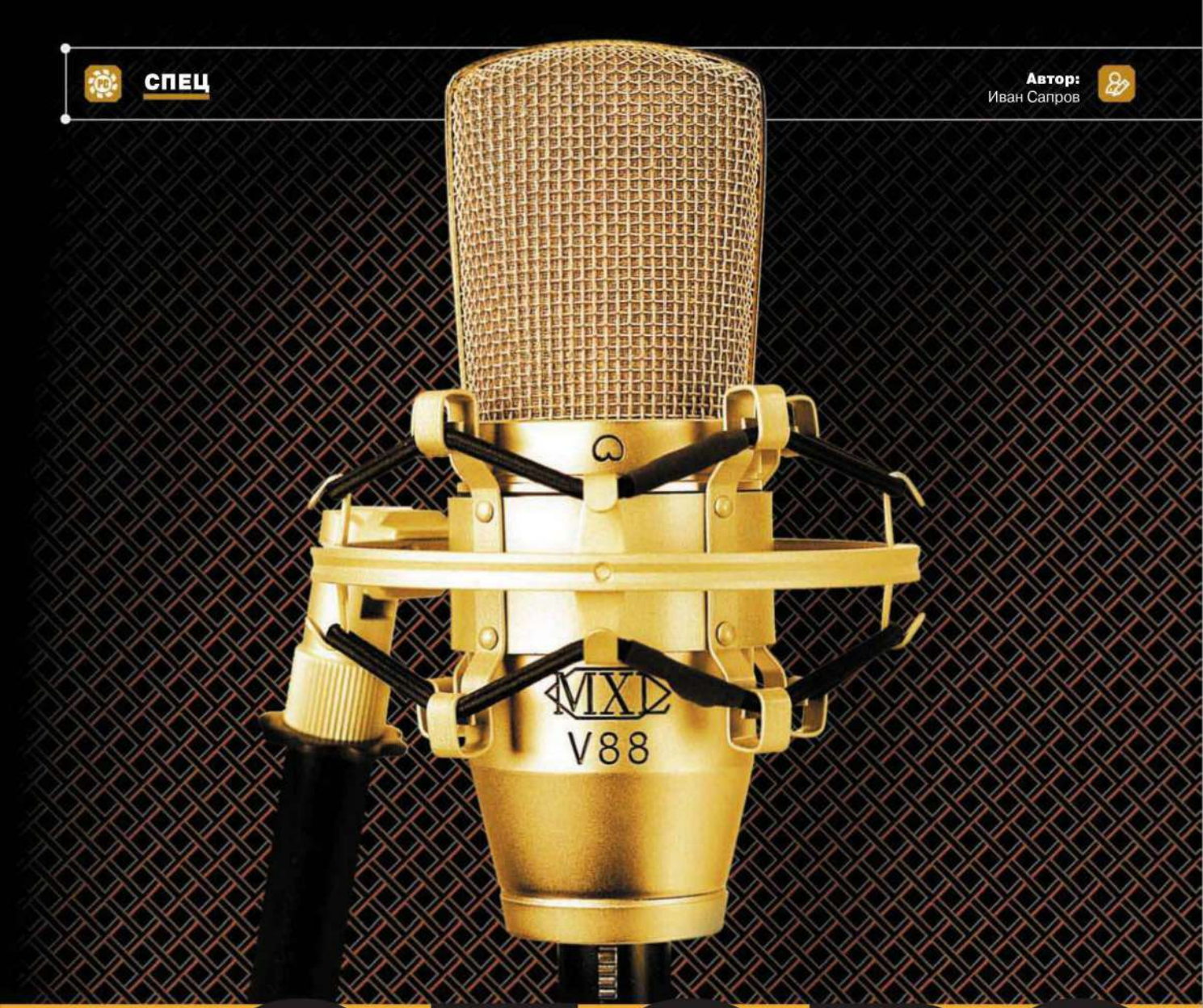
ЧИТАЙТЕ АНОНСЫ ЖУРНАЛА И ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА FACEBOOK.COM В СООБЩЕСТВЕ HTTP://WWW.FACEBOOK.COM/T3RUSSIA

[ТЭ ТРИ] ТЕХНИКА ТРЕТЬЕГО ТЫСЯЧЕЛЕТИЯ

РЕКЛАМА

www.epidemz.net

Автор:
Иван Сапров



СЛОВО ИМ ОЗВУЧКА

www.gamer.net

ЖИВОЕ И МЕРТВОЕ В ИГРАХ

РОЛЬ АКТЕРОВ В ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

О росте игровой индустрии мы пишем чуть ли не в каждом номере, но знали бы вы, какого труда стоят разработчикам их успехи. В создание качественной игры вкладываются все – от программистов до актеров озвучивания. Вот о последних мы и поговорим: материал рассказывает о том, как наши любимые персонажи обзавелись голосами.

Единого мнения относительно роли актера в игровом проекте на сегодня не существует. Кто-то скажет, что голливудская звезда или просто харизматичная личность вытащит на себе посредственную игру, другой возразит, что большая часть видеороликов все равно «проматывается», а разговоры во время геймплея – пропускаются мимо ушей. Между тем разработчики, кажется, стараются все больше внимания уделять актерской игре и нередко сотрудничают с настоящими мэтрами театрального искусства. Сами актеры, кстати, живут вполне себе неплохо. Дэвид Соболов, член Гильдии киноактеров США, чей голос звучал в Unreal Tournament III, Modern Warfare и еще десятке известных игр, говорит, что актеры получают роли с помощью агентов, то есть точно так же, как и в случае с кино. И хотя озвучить персонажа можно удаленно, почти всегда актер вызывается к разработчикам в студию. По словам Дэвида, вся звукозапись в его случае обычно поделена на четырехчасовые сессии, а то, что в это время происходит возле микрофона, зависит от роли: «Порой от меня требовалось всего лишь произнести пару фраз или диалог разыграть, но бывало и такое, что я зачитывал сорокастраничный текст». Соболов обеспечен заказами, и примерно половину своего дохода он получает благодаря озвучке компьютерных игр. Правда, этот человек успел набраться опыта и обзавестись связями, так что многие компании обращаются к нему напрямую. Ездить по миру Дэвиду не приходится, он говорит, что почти все звукозаписывающие студии, где ему довелось поработать, находятся в Лос-Анджелесе.

ОТ ТЕАТРА ДО ИГРЫ ОДИН ШАГ

Раз Соболов входит в ту же гильдию, куда входит весь Голливуд, есть ли разница между озвучиванием игры и съемками в кино? Вроде бы две смежные профессии, только в одном случае ты еще и в кадре маячишь. Но в реальности все не

www.gameland.ru

Голос Дюка – один из самых узнаваемых в индустрии игр. А его ставшие крылатыми фразы, вроде «Hail to the king, baby», – это все равно что «йо-хо-хо, ублюдок» или «I'll be back».

Имидж Лара Крофт меняла так же часто, как и исполнительниц ролей. В следующем проекте героиня предстанет простой милой девушкой без выдающихся форм.

Гордон Фримен – самый молчаливый персонаж в истории компьютерных игр. За весь сериал Half-Life он не произнес ни слова.

Почти всех персонажей в L.A. Noire сыграли настоящие актеры. Роль Кола Фелпса, главного героя игры, досталась Аарону Стэтону, звезде телесериала «Mad Men».

В играх серии GTA почти всегда участвовали известные актеры. Четвертая часть, впрочем, стала исключением.

так просто, как может показаться. Вот что о сложностях процесса записи голоса для компьютерной игры говорит актер Юрий Ловенталь, озвучивший Принца в «Prince of Persia: Пески времени»: «Когда снимаешься в кино, у тебя обычно есть время поговорить с режиссером, обсудить твоего персонажа, детали обговорить. Ты можешь посмотреть реквизит, костюм примерить, побеседовать с другими актерами. Перед съемками ты можешь порепетировать, да и сценарий получаешь заранее. Что происходит с играми? Ты приезжаешь с утра пораньше на студию, тебе тут же дают в руки сценарий. Ты просматриваешь его, получаешь инструктаж от продюсера или сценариста – и все, дальше запись. Причем, когда связываешься с озвучиванием, намного внимательнее слушаешь продюсера или сценариста. Они о твоем герое знают больше, чем ты сам. Также важно уметь перестраиваться по ходу записи, если заказчикам вдруг не нравится то, что ты делаешь». В дневнике продюсера «Песков времени» Джорждана Мехнера есть маленькая заметка о том, как они с Юрием и Джоанной Васик, сыгравшей принцессу Фару, писали озвучку для проекта. Так, троица приехала в звукозаписывающую студию, и хитрый Мехнер оставил парочку актеров в темноте, чтобы они включили воображение и представили себя в новых образах – принца и принцессы. Вообще именно собственная фантазия, по мнению Ловенталя, главное оружие тех, кто занимается озвучиванием компьютерных игр: «Вся работа в полном одиночестве, в темноте, с помощью воображения. Ну и, конечно, не надо бояться. Все это не страшно, а интересно». По признанию «Принца», в работе над «Песками времени» ему помог театральный опыт. Кстати, а опыт работы в озвучивании пригодился уже в кино: если тебе приходилось вживаться в образ в кромешной темноте с помощью своей фантазии, проблем с киноролями, как правило, не возникает. Юрий Ловенталь любит и сниматься на камеру, и озвучивать персонажей

www.gamer.net

Как, по-вашему, выглядит актер, исполнивший роль Дюка Нюкема, или человек, давший голос Солиду Снейку? «РС ИГРЫ» показывают лица тех, благодаря кому герои компьютерных игр звучат так, как они звучат. В подборку также попали кинозвезды, когда-то участвовавшие в игровых проектах.

ДЭВИД ХЭЙТЕР

Не знать о том, кто такой Дэвид Хэйтер, – это все равно, что называть Плутон десятой планетой, то есть в принципе простительно, но в цивилизованном обществе вас не поймут. Озвучиванием героев игр и мультфильмов Дэвид занимается для души, а по профессии он сценарист и продюсер, причем довольно успешный. Вы наверняка знакомы с его творчеством. Если говорить о сценариях, то это первые экранизации «Людей Икс», «Царя скорпионов» и «Хранителей». А спродюсировал он два проекта: фильм «Жар» и телесериал «Затерянные в стране Оз». Кстати, Дэвид, судя по всему, обожает японскую культуру, и так случилось, что озвучивал он в основном персонажей мультиков, созданных в Стране восходящего солнца. Ну и, конечно, Солида Снейка из Metal Gear Solid. В одном из интервью Дэвид признался, что накануне озвучивания Снейка он напивался в стельку, ведь только с похмелья его голос звучит грубо и по-солдатски.

Дэвида так часто просят изобразить Солида Снейка, что ему уже давно должна была надоесть эта роль.

ДЖОН СЕНТ-ДЖОН

Человек с голосом Дюка Нюкема, по идее, обязан иметь проблемы с законом, без конца трахать девок и работать каким-нибудь терминатором или, на худой конец, мясником на скотобойне. Но великий Джон Сент-Джон ведет размеренную жизнь американского предпринимателя, вероятнее всего, относит себя к обеспеченному среднему классу и ни о чем не горюет. Он владеет звукозаписывающей компанией Jon St. Jon Productions. До основания собственной фирмы Джону приходилось озвучивать рекламные ролики и даже работать над речами для аттракционов. В разное время его голосом говорил Дуайт Т. Барнс в Half-Life: Opposing Force, Кот Биг в Sonic Adventure, Sonic Heroes и Sonic Shuffle, робот E-102 Гамма в Sonic Battle и профессор Pac-Man в Pac-Man World 2. Не устали от количества информации? Тогда вот последний факт, нужный для запоминания: относительно недавно Джон заявил, что работает над новым проектом, который называется DOTA 2.

Основной плюс работы актера озвучивания – играть крутого мускулистого парня ты можешь при любой внешности.

в студии. Тем более что одно другому не мешает. В случае с кино действует «вау-эффект», когда ты можешь посмотреть на себя со стороны. Зато при работе над игровыми проектами не надо задумываться над внешним видом, визажисты и костюмеры тоже не досаждают, а на запись можно заявиться хоть в поношенных джинсах и майке-алкоголичке.

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ В КИНО

Насколько хорошая озвучка важна для игрока и влияет ли она на продажи? Писатель и журналист Том Бисселл просит индустрию игр не переоценивать значимость актеров, в ближайшем будущем они вряд ли смогут продавать проекты, как это делает Уилл Смитт со своими фильмами. «Конечно, голос актера цепляет, но вот в кино или, например, в театре есть же и другие способы передавать эмоции – это жесты, да и вообще любые движения. Компьютерных героев по-настоящему очеловечивают лишь две студии на свете – это Disney и Pixar, но они делают мультфильмы». И в то же время Бисселл отмечает технологию лицевой анимации Motion Scan, которую студия Team Bondi разработала для L.A. Noire. Смысл ее в том, что специальная техника сканирует лицо актера и проецирует его эмоции на компьютерную модель. До появления на прилавках нуарного детектива от Rockstar Games никогда раньше лицевая анимация не воспроизводилась так детально. А в L.A. Noire все эмоции героя четко видны: его щеки трясутся от злости или он нервно шевелит губами, отводя взгляд в сторону. С другой стороны, руководитель студии Quantic Dream, которая в ответе за Heavy Rain (эксклюзив для PS3, высокотехнологичное интерактивное кино, созданное авторами Fahrenheit и по ее же лекалам), скептически относится к Motion Scan, хоть и отмечает, что Team Bondi и вправду проделала колоссальную работу. Выбранный ими путь он называет тупиковым: «Дело в том, что их технология позволяет записывать только лицевую анимацию, а движения туловища моделируются в отдельности. По-моему, это путь в никуда. Мы же при создании Heavy Rain фиксировали анимации лица и тела одновременно. И, вы знаете, это дает потрясающий эффект». Студия Кейджа пытается достичь уровня Disney и Pixar и предоставить нам технологию, которая вывела бы актерскую игру в нашей индустрии на качественно новый этап.

Но, по мнению Бисселла, актеры в нашей индустрии никогда не будут восприниматься так же, как в кино или в театре. «Понимаете, в играх нет высокохудожественной драмы, накала страстей. Даже в L.A. Noire ничего такого нет. Они же для другого созданы. Конечно, талантливые актеры и сценаристы могут улучшить проект, но вот продать его только за счет голливудских звезд никогда и ни у кого не получится».

У Бисселла богатый опыт журналиста и беллетриста. Он, в частности, написал книжку-исследование на тему нашей с вами индустрии под названием Extra Lives: Why Video Games Matter, в которой компьютерные игры рассматриваются как неотъемлемая часть современной культуры. Он также рассуждает там об озвучке: «Создание игры – это очень сложный процесс с технической точки зрения, разработчики проделывают огромную работу, создают интерфейс, какие-то базовые механики, для них потом пишут сценарий. Вклад актера в такой проект значительно меньше, чем, скажем, в кино, в театре или где-нибудь еще». Кстати, актеров, задействованных в работе над игровыми проектами, не стоит жалеть. Считать их неудачниками из-за того, что они не сумели пробиться в нормальное кино и теперь вынуждены довольствоваться «закадром», тоже не надо. «Тем людям, которых мы регулярно слышим в играх, повезло, я думаю. Да, повезло, ведь на самом деле это прибыльное предприятие – игру

www.gameland.ru

В любой части Metal Gear Solid роликов чуть ли не больше, чем, собственно, геймплея.

Джокер в исполнении Марка Хэмилла ничуть не хуже того, которого сыграл Хит Леджер в «Темном рыцаре».

В серии Modern Warfare настолько дикий сюжет, что никакой актер уже не спасет положение.

The Sands of Time – лучшая игра о «Принце Персии» со времен оригинала, который распространялся на дискетах. Но... вы помните, какая там озвучка?

В Mass Effect почти эталонная озвучка. BioWare вообще с умом подходит к выбору актеров для ролей в своих проектах.

озвучивать, – делится своими мыслями Бисселл, – то есть не надо, скажем, путешествовать по миру, работать физически. Просто сиди и произноси выданный тебе текст. Да и недолгая это работа, не требует много времени. Я со многими актерами общался, большинство счастливо этим заниматься».

Существует следующая аналогия: что, мол, компьютерные игры в своем нынешнем состоянии по части актерской игры находятся где-то на уровне немых кинофильмов начала XX века, когда понятия «звезда экрана» не существовало, а имена актеров даже не указывались в титрах. Спустя какое-то время мир охватил бум персоналий, и народ потянулся в кинотеатры, чтобы посмотреть на конкретного человека – Чарли Чаплина или Лона Чейни. Так вот, распространено мнение, что через какой-то промежуток времени с интерактивным развлечением обязательно случится что-то похожее. Хотя сама по себе это довольно сомнительная мысль. Даже если брать в качестве примера сюжетные вещи вроде Max Payne или Dragon Age – вот разве вы не купите новую часть сериала из-за других актеров озвучивания? Сказать «нет» – значит соврать, потому как в Max Payne 2 роль Макса играл не Сэм Лэйк, как в первой части, а совершенно другая личность, Тимоти Гиббс.

И есть еще одна, более важная, чем все остальные, причина, по которой актеры в нашей индустрии все еще не котируются: играя в игру, геймер хочет ассоциироваться не с героем условного Брюса Уиллиса или Арнольда Шварценеггера, а со своим собственным. Так что порой лучше вообще обойтись без голоса, как это делают Valve в случае с той же Portal и гениальной Half-Life. А зачем тогда изображение суперпопулярного голливудского актера на обложке, ради которой придется пожертвовать, к примеру, более современным техническим движком?

ИГРЫ НЕ ИСКУССТВО?

Актерам сложно записывать речь для игровых проектов. Очень часто работа над озвучкой происходит тогда, когда видеоряд еще не готов. То есть без контекста. Нет никакого погружения в мир, характер персонажа, нет бэкграунда; используются какие-то общие мотивы и простейшие ассоциации, приходится изображать базовые эмоции. Ну, там, грусть, радость, злость и так далее. Здесь на работу актера влияет целый комплекс факторов: отсутствие контек-

www.gamer.net

МАРК ХЭМИЛЛ

Вы думаете, что великий Люк Скайвокер, Марк Хэмилл, озвучил второстепенную роль в Darksiders и тут же успокоился? Отнюдь. Этот человек так сильно любит компьютерные игры, что согласился поучаствовать в озвучке DC Universe Online. Кто из персонажей ему достался? Разумеется, Джокер – вы же не забыли, что голосом Марка сумасшедший клоун говорил в Batman: Arkham Asylum? Также мы услышим Марка и в сиквеле, Arkham City. Надо сказать, что, начиная с нулевых, карьера киноактера у великого Хэмилла пошла под откос. В настоящее время он зарабатывает тем, что озвучивает героев мультсериалов («Мстители: Могучие герои Земли», «Шоу Кливленда», «Гетто»), а также появляется в эпизодах телесериалов и не самых лучших фильмов («Джей и Молчаливый Боб наносят ответный удар», «Гамильтон»).

Пенсии Марк Хэмилл предпочел озвучивание. Правильно, не пропадать же таланту.

МАЛКОЛЬМ МАКДАУЭЛЛ

Вы наверняка помните зловещего парня Алекса из «Заводного апельсина», который красил ресницы, слушал музыку Бетховена, насиловал женщин и убивал (да, это зловещее лицо появляется в начале фильма). Эту роль исполнил актер Малкольм Макдауэлл. Малкольму сейчас 68 лет, и съемки в кино он совмещает с озвучиванием персонажей из игр. Его последние компьютерные проекты – Fallout 3 (президент Анклава Джон Генри Эдем) и Command & Conquer: Red Alert 3 — Uprising (президент Европейского союза). Кроме того, Макдауэлл задействован в работе над консольными эксклюзивами – в проектах God of War III и Killzone 3.

Малкольм всегда внушает ужас, даже состарившись. Даже в виде компьютера.

ПАТРИК СТЮАРТ

Патрик Стюарт, знаменитый британский актер, удостоившийся звания сэра, за всю свою карьеру отличился не только ролью профессора Чарльза Ксавье в старых «Людях Икс». Он также озвучивал героев «Навсикаи из долины ветров», «Симпсонов», «Гриффинов» и «Американского папаши». Из игровых компаний Патрик сотрудничал с Activision (Star Trek: Armada, Armada II, Star Trek: Starfleet Command III, Star Trek: Invasion, Bridge Commander и Elite Force II), Konami (Castlevania: Lords of Shadow) и другими.

Вместе с Патриком в озвучке Castlevania принимали участие и другие более-менее известные актеры: Роберт Карлайл, Джейсон Айзекс и Наташа Макэлхон.

ЛИАМ НИСОН

Люка Скайвокера знают все, а вот поклонников у Квай Гон Джина значительно меньше. Его сыграл прекрасный актер Лиам Нисон («Звездные войны – Эпизод I: Скрытая угроза», «Список Шиндлера», «Три дня на побег» и еще куча великолепных блокбастеров и драм), который по случайному стечению обстоятельств тоже души не чает в компьютерных играх. Правда, пока эта голливудская суперзвезда озвучила всего лишь одного персонажа, отца Джеймса из Fallout 3. Но мы верим, когда количество предложений сняться в кино у Лиама сократится, он вернется к нашей индустрии.

Прекрасный актер Нисон пока редко участвует в игровых проектах. Но мы надеемся, что он одумается.

МИШЕЛЬ РОДРИГЕС

Мишель Родригес снимается и в знаковых фильмах и телесериалах вроде «Аватара» и «Остаться в живых», и в таких позорных проектах, как «Бладрейн» и «Обитель зла». Понятно, что столь разносторонняя личность не могла обойти стороной компьютерные игры, поэтому Мишель получила роли в Driver 3 (Калита, раздает миссии игроку), True Crime: Streets of L.A (напарница главного героя, которая помогает ему по рации) и Halo 2. С нашей индустрией у нее не сложилось, поэтому после 2004 года в игровых проектах она больше не участвовала. Единственное исключение – James Cameron's Avatar: The Game, но тут особый случай. Продюсеры киноленты настояли. Людям из Голливуда попробуй откажи.

Неугомонная Мишель успевает везде: и в блокбастере сняться, и в ерунде.

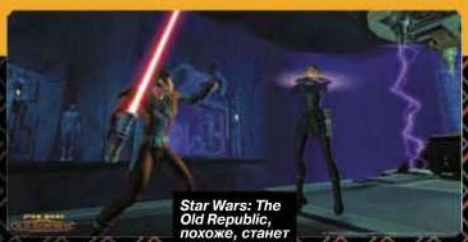
СЕТ ГРИН

Каждый фанат Mass Effect наверняка узнал в Джеффе Моро («Джокер») комика Сета Грина. Вообще Сет – легендарный парень. Он снимается в кино с 1984 года и был задействован в куче ваших любимых фильмов. «Остин Пауэрс», «Крысиные бега», «Ограбление по-итальянски», «Трое в каноэ», «Будь круче!» – не поверим, если хоть чего-нибудь из этого у вас нет в коллекции дурацких комедий. Кроме того, голосом Грина говорит Крис Гриффин. Кроме Mass Effect в играх Грин замечен не был, но какие его годы! Ждем этого человека в новых проектах от Bioware.

Несмотря на очевидный талант, в по-настоящему больших проектах Сет Грин не снимается.

К сожалению, на ПК мы героя Castlevania: Lords of Shadow, которого озвучил Патрик Стюарт, не услышим.

Главного героя так и не вышедшей на ПК Enslaved зовут Манки, то есть Обезьяна. Нетипичная роль для Энди Серкиса.



Star Wars: The Old Republic, похоже, станет рекордсменом по количеству диалогов. Разработчики говорят, что для проекта написано 40 томов сценария.

Хотя люди в Portal не разговаривают, тут самые гениальные диалоги на свете, которые к тому же гениально озвучены.

А ЧТО С МУЛЬТФИЛЬМАМИ?

Некоторые после прочтения этого текста могут возразить, мол, подождите, вот вы пишете о том, что озвучивание игры – это сложно, людям в темноте приходится торчать, фантазировать, но как же мультфильмы, ведь это, по сути, то же самое? На самом деле не совсем. Мультфильмы гораздо короче по хронометражу, там, как правило, реплик меньше. А если и не меньше, всегда можно посмотреть нарисованный материал и прикинуть, что к чему. Или, там, с режиссером переговорить. Плюс имеется возможность записывать диалоги и разыгрывать сценки в присутствии сразу всех исполнителей ролей. С интерактивными проектами это случается реже. Хотя общие проблемы у озвучивания мультфильмов и игр есть – актеры не успевают вжиться в персонажа, пропустить его через себя. Ведь как с кино или театром: условный Джонни Депп, когда играет Джека Воробья, придает ему свои черты, повадки, в общем, меняет героя. А в случае с мультфильмом ничего не изменить, все уже готово. И актерам снова приходится работать в конкретных рамках.

НУАРНЫЙ ТЕЛЕСЕРИАЛ

С актерским составом готовящейся к выходу L.A. Noire можно снимать кинофильм. В проекте приняло участие чуть больше 40 актеров, большая часть которых регулярно маячит на американских телеэкранах в различных сериалах, от «Безумцев» до «Звездного пути: Новое поколение». Нельзя, впрочем, не признать справедливыми некоторые претензии к проекту, предъявленные Дэвидом Кейджем, одним из авторов Heavy Rain. Лицевая анимация в L.A. Noire выглядит превосходно и потрясает, но двигаются персонажи неуклюже, как в GTA. Заметно, что при захвате анимации использовались две разные технологии, и кинематографичности проекту это обстоятельство не добавляет. Впрочем, даже в своем текущем виде L.A. Noire кажется в какой-то степени революционной: впервые в истории эмоции так подробно отображаются на лицах компьютерных персонажей. С учетом профессиональной озвучки впечатляешься вдвойне.

ста, партнеров, сценарий нельзя заранее прочитать. Все это не лучшим образом сказывается на конечном результате. Правда, сейчас ищутся возможности для преодоления существующих трудностей. Марк Истдэйл, владелец звукозаписывающей студии Outsource Media, уже десять лет работает над системой, которая поможет актеру адаптироваться к новому образу. По словам Марка, исполнитель роли прямо в студии будет получать всю необходимую информацию о своем персонаже, о месте действия текущей сцены и так далее – в общем, эта программа должна симулировать настоящую съемочную площадку. К тому же, по мнению Истдэйла, нельзя откладывать озвучку на самый последний момент, ее необходимо поделить на несколько этапов и осуществлять по мере разработки. Таким образом актер будет развиваться вместе со своим героем, сможет лучше прочувствовать его.

Соболов полагает, что в аспекте озвучивания играм необходимо совершенствоваться. Разработчики, по его словам, в большинстве своем хотят творить, но сделать это без новых технологий и высококлассных специалистов очень сложно. Чтобы игры вызывали настоящие эмоции, в них должен быть правильно подобранный актерский состав. Иначе наше с вами развлечение так и останется простым программным кодом.

www.gameland.ru

ДЭВИД БЭЙТСОН

Все главное об актере Дэвиде Бэйтсоне, озвучившем Хитмана, укладывается в одно предложение: он родился в Южной Африке, там же обучился актерскому мастерству, затем переехал сперва в Британию, а оттуда – в Данию, где связался с IO Interactive и сериалом Hitman. Дэвид никогда не участвовал в громких проектах и сделать себе имя так и не сумел, роль Сорок седьмого в компьютерных играх остается главным достижением его карьеры. Из более-менее приличных работ можем отметить разве что роль в европейской драме «Рассекая волны», получившей хорошие отзывы и критику. Но смеем предположить, что как киллер мистер Бэйтсон известен больше. Кстати, он даже внешне чем-то напоминает знаменитого убийцу. И мы говорим не только о прическе.

Только не говорите, что он – не вылитый Сорок седьмой!

КЕРРИ-ЭННН МОСС

Канадская актриса набрала популярность после «Матрицы», но с тех пор ни одной столь же важной роли не сыграла. Возможно, именно поэтому она согласилась озвучить Арию Т'Лоак в Mass Effect 2. Кстати, в следующем году выйдет фильм «Сайлент Хилл: Откровения» с ее участием, где Керри-Энн сыграет сумасшедшую сектантку Клаудию Вульф.

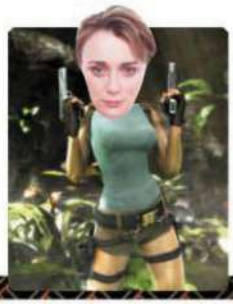
ВИН ДИЗЕЛЬ

Вин Дизель так много раз признавался в любви к видеоиграм, что мы сбились со счету, поэтому совершенно неудивительно, что он в конечном счете подарил внешность и голос игровому Риддику (The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay и ее римейк The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena), а также главному герою The Wheelman. С первым случаем все понятно: обе части «Риддика» делались по мотивам кино, где Дизель сыграл центральную роль. А второй проект разрабатывался при участии основанной Вином игровой студии Tigon Studios (от слов tiger и lion – «тигролев», по мнению звезды, удачно характеризует амбиции компании).

Кажется, что с возрастом Дизель остыл к компьютерным играм. По крайней мере, новых анонсов его компания не делает.

КИЛИ ХОУЗ

В компьютерных играх Лару Крофт в разное время озвучивали аж четыре актрисы. Последней из них стала Кили Хоуз. Скажем прямо, если от Хоуз вы ждете пятого размера груди, то вам придется разочароваться: выглядит эта британская актриса как самая обыкновенная женщина (зато как хорошо благодаря ей звучит Лара!). Кстати, Кили снялась в совершенно крутом фильме «Ограбление на Бейкер-Стрит» вместе с Джейсоном Стэтхемом. Две другие роли в большом кино – «Смерть на похоронах» и «Воспоминания неудачника». Хоуз, как и подавляющее большинство актрис, озвучивающих игровых персонажей, в основном работает над сериалами.



МАЙКЛ АЙРОНСАЙД

Возможно, после прочтения этих строк вы тут же сожжете журнал, и, тем не менее, мы считаем, что Солид Снейк гораздо харизматичнее Сэма Фишера. Спокойно! Виноваты в этом досадном обстоятельстве, разумеется, сценаристы, а никак не актер Майкл Айронсайд, голосом которого говорит Сэм. Майкла вы наверняка много раз видели в кино. По-настоящему крупных ролей у него практически не было, что не мешало ему на протяжении последних двадцати лет играть не самых последних персонажей в разнообразных фильмах, от «Вспомнить все» до ежемесячно показываемого по нашему телевидению «Майора Пэйна». Мы могли бы привести полный список исполненных Майклом ролей, но его фильмография состоит из порядка тридцати кинолент. И все они примерно одинаковые: то коп, то солдат. Кстати, герои Майкла часто лишаются конечностей. К счастью, Фишер этого точно избежит. Продолжая об играх: еще актер сыграл роль генерала сил ГСБ Джека Грейнджера в Command & Conquer 3: Tiberium Wars.

Еще одно расхождение актера со своим компьютерным образом. Но Майклу простительно – на его Сэме Фишере, кажется, поколение вырастет.

ДЖОН ДИМАДЖИО

А теперь – внимание! – рассказываем о культовой личности по имени Джон Димаджио. С индустрией игр его связывает то обстоятельство, что он озвучил Маркуса Феникса, главного героя сериала Gears of War, представленного на нашей платформе только первой частью (мы рассчитываем, что Клифф Блезински одумается). Джон, к тому же, дал голос Вакке, странному туземцу из Final Fantasy X, Мигелу из Final Fantasy XII (обе – эксклюзивы для PlayStation 2) и не самым важным личностям в Vampire: The Masquerade – Bloodlines, Scarface: The World is Yours, Halo 3 (Xbox 360) и других проектах. И расшифровываем пафос вступления: Джон Димаджио – это Бендер из «Футурамы»! А еще пингвин Рико из «Мадагаскара», Рино из «Человека-паука», Мото Эд и Доктор Драккен из «Ким Пять-с-плюсом». Кстати, начинал Джон в стэнд-ап камеди, но потенциал комика он сумел реализовать только на телевидении в образе блудливого робота, страдающего от алкоголизма.

Человек, озвучивший Бендера, – рыжий! Кстати, суровым взглядом Джон скорее напоминает Маркуса Феникса, а не робота-алкоголика.

АЛЛЕЯ ЗВЕЗД

Сериал Grand Theft Auto остается лидером по количеству задействованных в проекте кинозвезд. В четвертой части знаменитостей почти не было, зато их полно в San Andreas. Главную роль исполнил рэпер Кристофер Беллард, выступающий под псевдонимом Young Maylay, его заклятого врага, офицера Тенпенни, сыграл сам Самюэль Джексон, роли Майка Торено, Эдди Пуласки и Кена Розенберг достались Джеймсу Вуду, Крису Пенну и Уильяму Фихтнеру. Кроме того, здесь также можно услышать известных West Coast реперов: MC Eiht, Ice T, Kid Frost и The Game. В чем секрет Rockstar? Они сделали невероятно популярный игровой сериал и могут заполучить чуть ли не любую звезду. Впрочем, компания, судя по всему, встала на путь экономии и отказалась от идеи платить знаменитостям безумные гонорары. Так что в последующих играх компании никакого звездопада не наблюдается.

www.gamer.ru

Автор:
Николай Арсеньев

ТРЕТЬЕ ПРИШЕСТВИЕ

ASRock готовится к эре PCIe 3.0

Пришествие PCI Express версии 3.0 не за горами, однако плат с поддержкой стандарта днем с огнем не сыщешь. Это дело решила исправить компания ASRock, представив системные платы с приставкой Gen3.

Новость актуальна только для платформы Intel. Грядущие процессоры Ivy Bridge получат поддержку PCIe 3.0. Напомним, что одна линия PCIe 3.0 обеспечивает пропускную способность 16 Гбайт/с в обе стороны, тогда как PCIe 2.0 всего 8 Гбайт/с. Ряд плат на базе чипсетов Intel P67 и Z68 получат обещанную прибавку в скорости благодаря PCIe-переключателю нового поколения. Флагманом линейки стала Fatal1ty Z68 Professional Gen3.

Цифровое питание со схемой фаз 12+6 обеспечивает стабильную работу процессора и памяти, в плате используются твердотельные конденсаторы премиум-класса. На плате размещено два PCIe x16 3.0 (8x/8x) и еще один PCIe x16 2.0 (4x). Кроме них место нашлось для двух PCIe x1 и пары PCI. Для обеспечения максимальной пропускной способности портов используется чип PLX PEX8608, обеспечивающий плату никогда не лишними линиями PCIe. Fatal1ty Z68 Professional Gen3 поддерживает память DDR3-2133 (OC, 4xDIMM). Среди прочего отметим UEFI, поддержку Lucid Virtu и Intel Smart Response. В наличии все современные порты и разъемы, включая 6x SATA 3.0 и 4x SATA 2.0, IDE и FDD, eSATA3, 4x USB 3.0 и 3x USB 2.0, а также FireWire.

ASRock Fatal1ty Z68 Professional Gen3 стоит порядка 9000 руб.

ЧЕМОДАНЧИК С СЕКРЕТОМ

Компактный кейс в версии Lian Li

Миниатюризация всего и вся продолжается. Системные платы форм-факторов Mini-ITX и Mini-DTX благополучно доказали свое право на жизнь, а вместе с ней и соответствующие корпуса. Свое видение подобного корпуса предлагает нам Lian Li.

Lian Li PC-TU200 выглядит как небольшой стильный чемоданчик с удобной ручкой для транспортировки. Традиционно для продукции компании, корпус выполнен из алюминия. Размеры и вес составляют 210x320x360 мм и 3.15 кг. При этом корпус способен принять видеокарту размером до 30 см. Габариты блока питания не должны превышать 150x86x140 мм (ATX PS/2). Корзина под жесткие диски вмещает до четырех 3.5-дюймовых накопителей и до двух 2.5-дюймовых. Любопытно, что разъемы питания и SATA в корзине распаяны изначально, что позволяет оптимизировать пространство внутри корпуса. Нашлось место для оптического привода. На передней панели доступны порты USB 3.0, eSATA и аудиоразъемы, кнопки включения и перезагрузки находятся выше. Единственный вентилятор (140 мм) установлен перед корзиной.

Lian Li PC-TU200 получился изящным и очень аккуратным, да к тому же компактным и мобильным. О цене информации не поступало.

СНАРЯД К БОЮ!

Парочка игровых мышек от Corsair

Как все мы уже знаем, Corsair – это не только оперативная память, это много чего еще, а с недавних пор под этой маркой выходят игровые мышки серии Vengeance, интересной особенностью которых стало использование алюминиевой конструкции.

Встречаем Vengeance M60 и Vengeance M90 с оптическим сенсором с лазерной подсветкой и чувствительностью 5700 dpi, которую можно менять с шагом 100 Гц. Интересно, что сенсор умеет самостоятельно определять качество покрытия, с которым имеет дело. Скорость опроса сигнала можно менять (1000/500/250/125 Гц). Алюминий в основе – это неспроста. Производитель сделал ставку на надежность, дизайн необычный, сродни индустриальному. Мышки ассиметричные и подходят только для правшей.

Vengeance M60 снабжена восемью программируемыми кнопками и прорезиненным металлическим колесом прокрутки. Особое внимание приковывает боковая кнопка Sniper, позволяющая менять чувствительность сенсора на ходу. Vengeance M90 снабдили еще большим количеством кнопок, коих аж пятнадцать штук, и все они программируемые. Девять из них расположены на боковой стороне корпуса, данная мышь ориентирована на любителей MMORPG и RTS. M90 оснащена памятью, что позволяет ей запоминать до шести профилей.

Длина USB-кабеля с позолоченным портом на конце в обоих случаях равна 1.8 м. Цена вопроса Vengeance M60 и M90 – $70/$80.

www.epidemz.net

ДВА БРАТА-АКРОБАТА

Пополнение в серии мониторов ProLite от iiyama

Компания iiyama выкатила парочку 23.6-дюймовых мониторов серии ProLite, B2475HDS-1 и E2475HDS-1. Оба поддерживают разрешение Full HD, обладают коротким временем отклика и малым энергопотреблением. Модель ProLite B2475HDS-1 отличает поворотная подставка.

В основе мониторов ЖК-матрица типа TN+Film, используется LED-подсветка. Родное разрешение – модные нынче 1920x1080 пикселей (Full HD). Время отклика 2 мс, яркость 300 кд/м2, тогда как контрастность равна 1000:1, а динамическая – 5000000:1. Углы обзора по горизонтали и вертикали составили 170 и 160 градусов соответственно. Для подключения источников сигнала доступны разъемы D-Sub, DVI-D и HDMI с поддержкой HDCP. Дополнение в виде встроенных динамиков мощностью 2x2 Вт несколько смущает, но никто же не мешает воспользоваться полноценной многоканальной акустикой! При желании мониторы можно повесить на стену, спасибо за это креплению типа VESA. Максимальное энергопотребление парочки составляет скромные 24 Вт.

iiyama ProLite E2475HDS-1 и ProLite B2475HDS-1 стоят 9500/10000 руб.

ЗВУК ВОКРУГ

Многоканальные игровые гарнитуры от Razer

Точное позиционирование звука в компьютерных играх – важный момент для любого геймера. Один из способов получить желаемое – использовать многоканальную акустику, более портативный вариант – обратить внимание на многоканальные же гарнитуры. Razer Tiamat 7.1 содержит по пять динамиков (20-20000 Гц) в каждой полноразмерной чаше наушников, что обеспечивает точное позиционирование звука. Новинка предоставляет возможность гибкой настройки звука благодаря внешнему модулю управления, можно менять громкость каждого звукового канала, позиционирование звука и глубину басов, а также переключаться между режимом звука 7.1, стерео (2.0) или внешней акустики. Младшая модель – Razer Tiamat 2.2 – оснащена четырьмя динамиками, два из которых выделены для басов (аналогично старшей сестрице). Модуль управления остался на месте.

В обоих случаях используются съемные амбушюры из искусственной кожи, обеспечивающие высокий уровень комфорта, есть выдвижной однонаправленный микрофон (50-16000 Гц) с функцией шумоподавления, что обеспечивает чистый и четкий сигнал. Другой особенностью гарнитур стало использование съемных крышек для наушников. Ориентировочная стоимость Razer Tiamat 7.1 и Tiamat 2.2 равна 7800 и 4350 руб.

КОМПАКТНАЯ КЛАССИКА

Двухканальная акустика от Edifier

Edifier сообщила о поступлении в продажу компактной акустики класса 2.0 – R1200T – в новом черном цвете.

Размер каждого сателлита Edifier R1200T составляет 140x240x183 мм, что позволяет комфортно уместить ее даже на относительно небольшом столе, и расплачиваться за это качеством звука не придется. Колонки двухполосные, диаметр динамиков составляет 106 и 72 мм, а диапазон воспроизводимых частот – 52-20000 Гц. Динамики экранированы, выходная мощность системы равна 2x8 Вт, тогда как энергопотребление не превышает 25 Вт.

Корпус колонок выполнен из МДФ, передняя панель покрыта синтетическим материалом, имитирующим кожу. Динамики защищены съемной рамкой с акустической тканью. Регулировка громкости и уровня баса вынесена на заднюю панель, к акустике можно подключать два источника звука благодаря наличию пары стереовходов. Вес Edifier R1200T составляет 5.8 кг.

Цена в рознице – 1800 рублей.

ГИБКИЙ ПОДХОД

Электронная книга WEXLER.BOOK Flex ONE

WEXLER представила любопытную разработку, электронную книгу WEXLER.BOOK Flex ONE на основе гибкого 6-дюймового экрана E-ink. Ключевая особенность дисплея заключается в использовании полимерной подложки вместо привычной стеклянной. Книга обладает необычным форм-фактором, ее длина и ширина составляют 124x139 мм, тогда как глубина – 7.5 мм. Таким образом, получаем формат, более близкий к широкому. К сожалению, данных про разрешение экрана нет, в любом случае, использование электронных чернил гарантирует четкое отображение шрифтов и картинок.

Flex ONE снабжена 8 Гбайт встроенной памяти, этого более чем достаточно для того, чтобы вместить впечатляющую библиотеку. Если вы умудритесь забить всю память, ее можно расширить с помощью карты памяти типа MicroSD. Книга поддерживает разнообразные форматы электронных книг (TXT/PDF/DOC/CHM/HTM/HTML/EPUB/FB2), а кроме того картинки (JPG/BMP/GIF/PNG) и музыку (MP3). В дороге можно послушать радио благодаря наличию встроенного FM-приемника. Управление осуществляется с помощью кнопок на лицевой панели, можно менять размер шрифта, ориентацию экрана, слушать музыку в фоновом режиме.

Аккумулятора Flex ONE хватает на две недели активного использования. Для подключения к компьютеру используется порт microUSB, комплект поставки включает наушники. Рекомендованная цена – 7990 руб.

www.epidemz.net

Автор:
Алексей Горбунов

ПИТАЙТЕСЬ ПРАВИЛЬНО!

ТЕСТИРОВАНИЕ БЛОКОВ ПИТАНИЯ СТАНДАРТА 80 PLUS GOLD

Что нужно для сборки продвинутого игрового компьютера? Качественная материнская плата, современный процессор, побольше памяти, видеокарта помощней, быстрый и вместительный жесткий диск? Несомненно, все это должно быть упаковано в красивый и просторный корпус. Но важно не забывать, что главнейший компонент будущей системы – это блок питания. Ведь именно он будет снабжать энергией вашего игрового «монстра». Мощные конфигурации отличаются повышенными требованиями к питанию, особенно это касается прожорливых видеокарт, а также связок SLI и CrossFireX. Отсюда вывод – подходить к выбору БП надо с умом.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Все испытуемые блоки питания прошли тесты на стенде D-RAM DBS-2200 от компании FSP. Конструктивно он состоит из колодок с разъемами, куда подключаются кабели от БП, нагрузочного блока, охлаждаемого при помощи вентиляторов, переключателей для выставления силы тока по основным линиям и панели индикации напряжений. При помощи данного стенда можно нагрузить блок питания мощностью до 850 Вт.

Тесты проводились по следующей схеме. Переключателями устанавливаем для линий +12V потребляемую мощность, равную 100 Вт. Далее последовательно повышаем нагрузку на линиях +3.3V и +5V с шагом 20 Вт. На панели индикации наблюдаем реальные значения напряжений по линиям, которые и записываем. Затем увеличиваем потребляемую мощность на линиях +12V до 200 Вт и повторяем процесс заново. Пределами ограничений являются значения максимальной комбинированной нагрузки у каждого из блоков питания.

Результаты испытаний – это процентные отклонения напряжений по каждой из основных линий: +3.3V, +5V, +12V. Чем меньше разница между замеренным и идеальным значениями напряжения, тем лучше – значит, блок питания эффективно распределяет нагрузку и не проседает.

Также оценивались: комплект поставки, оснащение теми или иными разъемами для подключения, уровень шума и нагрев корпуса блока питания.

СПИСОК ТЕСТИРУЕМОГО ОБОРУДОВАНИЯ

Cooler Master Silent Pro Gold 700W
Corsair Professional Series Gold AX750
ENERMAX MODU87+ 800W
FSP AURUM GOLD 600
FSP AURUM GOLD 700
Thermaltake Toughpower Grand 750W

COOLER MASTER SILENT PRO GOLD 700W

Начинаем с блока питания Silent Pro Gold 700W от компании Cooler Master. Принадлежность к золотому сертификату 80 PLUS. Блок питания модульный и оснащен встроенным хвостом из проводов с разъемами 20+4-пин для материнской платы, 4+4-пин для процессора и 6-пин для видеокарты. Комплект поставки включает все остальные кабели для питания компонентов системы, упакованные в аккуратный чехол, несколько стяжек-липучек для проводов, крепежные винты, инструкцию и декоративную наклейку.

Мощность Silent Pro Gold 700W составляет 700 Вт, заявленный максимальный ток по линии +12V может достигать 56 А (672 Вт). Охлаждается блок питания при помощи 120-мм вентилятора с автоматическим управлением. По результатам испытаний Silent Pro Gold 700W продемонстрировал полную стабильность во всех режимах нагрузки.

Максимальные отклонения показателей по линии +3.3V достигли лишь 1%, а по каналам +12V и +5V уложились в 2%. Все время, пока шли тесты, шум от вентилятора блока питания оставался умеренным, даже низким. Сам БП на ощупь был чуть теплым, и не более того.

★★★★★★★★ **8/10**

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **МОЩНОСТЬ:** 700 Вт
- **ЗАЯВЛЕННЫЙ КПД:** не менее 90%
- **КОЛИЧЕСТВО ЛИНИЙ +12V:** единая линия
- **МАКСИМАЛЬНЫЕ ТОКИ ПО ЛИНИЯМ:** +3.3V – 22 А, +5V – 25 А, +12V – 56 А, -12V – 0.3 А, +5Vsb – 3.5 А
- **МАКСИМАЛЬНАЯ КОМБИНИРОВАННАЯ НАГРУЗКА:** +3.3V & +5V – 150 Вт, +12V – 672 Вт
- **ТИП PFC:** активный
- **ОХЛАЖДЕНИЕ:** вентилятор 120 мм
- **ГАБАРИТЫ:** 160x150x86 мм
- **ВЕС:** 3.3 кг

www.epidemz.net

CORSAIR PROFESSIONAL SERIES GOLD AX750

Professional Series Gold AX750 несколько выбивается из нашей пафосной компании своим строгим, аскетичным видом. Этот блок питания интересен, прежде всего, тем, что он полностью модульный: проводов из него не выходит вообще никаких, только разъемы. AX750 идет в комплекте с набором кабелей (заботливо укутанных в чехол на липучке), инструкцией, винтиками и стяжками для проводов. Часть кабелей (SATA и Molex) сделана плоскими, как и у предыдущего БП от Cooler Master. В процессе подключения кабелей мы столкнулись с проблемой – полное отсутствие каких-либо подписей к разъемам на корпусе БП или хотя бы цветового их разделения. AX750 способен выдать 750 Вт мощности и теоретически обеспечить ток в 62 А (744 Вт) по линии +12V. С охлаждением здесь справляется 120-мм вентилятор. Результаты тестов AX750 говорят сами за себя – показатели отличные. Отклонения в пределах 2% по всем линиям.

Вентилятор AX750 не вращается, пока загрузка БП составляет меньше 20%, при нагрузке от 20% до 50% он работает в тихом режиме, и только ближе к 100% начинает раскручиваться, хотя его почти не слышно.

★★★★★★★★ **8/10**

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **МОЩНОСТЬ:** 750 Вт
- **ЗАЯВЛЕННЫЙ КПД:** не менее 90%
- **КОЛИЧЕСТВО ЛИНИЙ +12V:** единая линия
- **МАКСИМАЛЬНЫЕ ТОКИ ПО ЛИНИЯМ:** +3.3V – 25 A, +5V – 25 A, +12V – 62 A, -12V – 0.5 A, +5Vsb – 3 A
- **МАКСИМАЛЬНАЯ КОМБИНИРОВАННАЯ НАГРУЗКА:** +3.3V & +5V – 125 Вт, +12V – 744 Вт
- **ТИП PFC:** активный
- **ОХЛАЖДЕНИЕ:** вентилятор 120 мм
- **ГАБАРИТЫ:** 160x150x86 мм
- **ВЕС:** 3.3 кг

ENERMAX MODU87+ 800W

MODU87+ 800W – один из лучших блоков питания ENERMAX. Корпус выполнен из шероховатого металла и оборудован вентилятором с «золотыми» лопастями. Модель, разумеется, модульная. Комплектация объемная: инструкция, кабели и сумочка к ним, крепежные винты, хомуты на липучке, стикер, а также интересная штука под названием CordGuard, которая закрепляется снаружи блока питания и защелкивается на сетевом шнуре, удерживая его от выпадения из разъема БП. У MODU87+ 800W в наличии 4 виртуальных линии +12V, по 30 А на каждую, при этом суммарная нагрузка по ним заявлена в 792 Вт. Перейдем к тестам. Здесь все замечательно: отклонения в 1-2% и не более того. Отдельно обратим внимание на показатели линии +12V, которые большую часть времени остаются и вовсе идеальными. При оценке уровня шума исключительно положительные ощущения остались от 140-мм вентилятора, который работает тихо и эффективно. Отметим, что после выключения системы вентилятор еще какое-то время работает, ограждая компоненты БП от резкого перепада температур.

★★★★★★★★★ **9/10**

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **МОЩНОСТЬ:** 800 Вт
- **ЗАЯВЛЕННЫЙ КПД:** до 93%
- **КОЛИЧЕСТВО ЛИНИЙ +12V:** 4
- **МАКСИМАЛЬНЫЕ ТОКИ ПО ЛИНИЯМ:** +3.3V – 24 A, +5V – 24 A, +12V1-V4 – 30 A, -12V – 0.5 A, +5Vsb – 3 A
- **МАКСИМАЛЬНАЯ КОМБИНИРОВАННАЯ НАГРУЗКА:** +3.3V & +5V – 120 Вт, +12V1... & +12V4 – 792 Вт
- **ТИП PFC:** активный
- **ОХЛАЖДЕНИЕ:** вентилятор 140 мм
- **ГАБАРИТЫ:** 175x150x86 мм
- **ВЕС:** 2.9 кг

www.epidemz.net

FSP AURUM GOLD 600

Блок питания упакован в черную с золотом коробку, сам он оформлен в том же цветовом стиле. Комплект поставки состоит из: инструкции, сетевого шнура, стяжек для проводов, крепежных винтов да наклейки FSP. Примечательны скромные габариты БП: в длину он достигает всего лишь 150 мм и легко поместится в стандартном корпусе, никому не мешая. Мощность FSP AURUM GOLD 600, как видно из названия, равна 600 Вт, заявленный КПД достигает 90%, что соответствует сертификату 80 PLUS Gold. Каждая из 4 виртуальных линий +12V обеспечивает ток до 18 А.
По результатам тестов блок питания показал себя на достойном уровне. С одной стороны, отклонения по линиям у него более явные, нежели у остальных испытуемых, особенно по каналу +5V, где они доходят до 4%. С другой – все значения укладываются в допустимые рамки. Чего, правда, не скажешь об уровне шума. При сильной загрузке гул вентилятора отчетливо слышен. Зато тепловые показатели в норме, перегрева не наблюдалось.

★★★★★★ **6/10**

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **МОЩНОСТЬ:** 600 Вт
- **ЗАЯВЛЕННЫЙ КПД:** 90%
- **КОЛИЧЕСТВО ЛИНИЙ +12V:** 4
- **МАКСИМАЛЬНЫЕ ТОКИ ПО ЛИНИЯМ:** +3.3V – 24 A, +5V – 24 A, +12V1-V4 – 18 A, -12V – 0.5 A, +5Vsb – 3.5 A
- **МАКСИМАЛЬНАЯ КОМБИНИРОВАННАЯ НАГРУЗКА:** +3.3V & +5V – 140 Вт, +12V1... & +12V4 – 540 Вт
- **ТИП PFC:** активный
- **ОХЛАЖДЕНИЕ:** вентилятор 120 мм
- **ГАБАРИТЫ:** 150x140x86 мм
- **ВЕС:** 1.9 кг

FSP AURUM GOLD 700

Разница между AURUM GOLD 700 и предыдущей моделью FSP из наших тестов минимальна и заключается в мощности, числе разъемов для подключения устройств, ну и в цене, разумеется. В остальном они братья-близнецы что по внешнему виду, что по размерам (две самые компактные модели в нашем тесте), что по содержимому золотисто-черной упаковки. AURUM GOLD 700 – блок питания стандартного типа с возможностью подключения пары видеокарт с питанием по двум разъемам 6+2 pin, семи устройств с коннектором SATA и четырех с Molex, одного FDD. Заявленная мощность БП – 700 Вт, токи по линиям +12V те же, что и у младшей модели, – 18 А, зато по линиям +3.3V и +5V они выше и достигают 28 А. За охлаждение отвечает 120-мм вентилятор на гидродинамическом подшипнике. Тесты AURUM GOLD 700 прошел уверенно, показав чуть лучшие результаты, нежели его младший собрат. Отклонения не более 3% – все в пределах нормы. То же самое можно сказать и про нагрев: теплый корпус БП при максимальной нагрузке – это хорошо. Другое дело, какой ценой это дается – вентилятор все-таки шумноват.

★★★★★★★ **7/10**

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **МОЩНОСТЬ:** 700 Вт
- **ЗАЯВЛЕННЫЙ КПД:** 90%
- **КОЛИЧЕСТВО ЛИНИЙ +12V:** 4
- **МАКСИМАЛЬНЫЕ ТОКИ ПО ЛИНИЯМ:** +3.3V – 28 A, +5V – 28 A, +12V1-V4 – 18 A, -12V – 0.5 A, +5Vsb – 3.5 A
- **МАКСИМАЛЬНАЯ КОМБИНИРОВАННАЯ НАГРУЗКА:** +3.3V & +5V – 160 Вт, +12V1... & +12V4 – 672 Вт
- **ТИП PFC:** активный
- **ОХЛАЖДЕНИЕ:** вентилятор 120 мм
- **ГАБАРИТЫ:** 150x140x86 мм
- **ВЕС:** 1.9 кг

www.epidemz.net

THERMALTAKE TOUGHPOWER GRAND 750W

Thermlatake Toughpower Grand 750W упакован в матовый черный корпус с алой каймой, проходящей по периметру блока, – скромно и изящно. По габаритам это самый большой БП из наших испытуемых – аж 180 мм длины! Комплектация у Toughpower Grand 750W, пожалуй, самая богатая: бархатная сумочка, в которой находится сам БП; мешочек чуть поменьше – для аксессуаров; сумка на липучке – для проводов; кабели, стяжки-липучки в достатке, пластиковые зажимы в количестве 4 штук, инструкция, винтики, а также резиновые накладки на заднюю стенку БП. Toughpower Grand 750W – модель с модульным подключением. Заявленная мощность – 750 Вт, теоретический пик по единой линии +12V – 720 Вт. Остужает БП 140-миллиметровый вентилятор на двух шариковых подшипниках и со слегка измененной формой лопастей, благодаря чему обещано снижение уровня шума. По итогам тестов выяснилось, что обещание было выполнено – работает Toughpower Grand 750W тише воды, ниже травы, оставаясь чуть теплым. Показатели – отличные, отклонения не более 2% в любом из режимов, а по линии +5V – так и вовсе идеальные.

★★★★★★★★★ 9/10

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **МОЩНОСТЬ:** 750 Вт
- **ЗАЯВЛЕННЫЙ КПД**: до 92%
- **КОЛИЧЕСТВО ЛИНИЙ +12V:** единая линия
- **МАКСИМАЛЬНЫЕ ТОКИ ПО ЛИНИЯМ:** +3.3V – 25 A, +5V – 25 A, +12V – 60 A, -12V – 0.8 A, +5Vsb – 3 A
- **МАКСИМАЛЬНАЯ КОМБИНИРОВАННАЯ НАГРУЗКА:** +3.3V & +5V – 150 Вт, +12V – 720 Вт
- **ТИП PFC:** активный
- **ОХЛАЖДЕНИЕ:** вентилятор 140 мм
- **ГАБАРИТЫ:** 180x150x86 мм
- **ВЕС:** 2.5 кг

ЛУЧШИЕ ИЗ РАВНЫХ

Выбор победителей в нашем случае очень неочевиден. Изначально подразумевается, что блоки питания, сертифицируемые по стандарту 80 PLUS Gold, – современные, качественные и стабильные модели. Поэтому опираться исключительно на результаты замеров напряжений тут не получится. По совокупности параметров лучшая модель – это ENERMAX MODU87+ 800W. В его пользу говорят отличный комплект поставки, высокий запас по мощности, россыпь разъемов для подключения, великолепные результаты испытаний и тихая работа. Правда, стоит он как скромный офисный ПК, да и корпуса потребует немаленького, но тут уж ничего не поделать. Такие модели – удел энтузиастов, у которых и с деньгами, и с дорогими корпусами, и с мощным «железом» все в порядке.

Если же бюджет не позволяет больших трат, но есть потребность в качественном БП с сертификатом 80 PLUS Gold, то стоит обратить внимание на FSP FSP AURUM GOLD 700. Модульности нет, да и вентилятор мог быть потише, зато есть честные 700 Вт, выполнение всех заданных нормативов по напряжениям, компактные размеры и очень приятная для такого устройства цена. ■

www.epidemz.net

Автор:
Ирина Кузнецова

ДРУГИЕ ОЩУЩЕНИЯ

ОБЗОР ПЕРВОЙ МЕХАНИЧЕСКОЙ ИГРОВОЙ КЛАВИАТУРЫ С ПОДСВЕТКОЙ RAZER BLACKWIDOW ULTIMATE

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **ТИП:** механическая
- **ИНТЕРФЕЙС:** USB 2.0, проводной
- **КОЛИЧЕСТВО КЛАВИШ:** 112
- **ПОДСВЕТКА КЛАВИШ:** есть
- **ПРОФИЛЬ КЛАВИШ:** высокий
- **ДЛИНА ШНУРА:** 2 м
- **ДОПОЛНИТЕЛЬНО:** полностью программируемые клавиши, отдельный блок из 5 макроклавиш, запись макросов «на лету», 2x 3.5-мм разъема для гарнитуры с микрофоном, 1x USB 2.0
- **РАЗМЕРЫ:** 475x171x30 мм

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Быстрое и легкое перемещение пальцев по клавиатуре благодаря механической конструкции
+ Ощутимая тактильная и звуковая обратная связь – абсолютный контроль за нажатиями
+ Полностью программируемые клавиши, возможность записи «быстрых» макросов
- Высокая стоимость
- Глянцевый корпус требует особого ухода

Нет больше сил в пальцах неистово вдавливать кнопки, уничтожая противников, и с ужасом обнаруживать, что какая-то из них все равно не сработала? Пора менять клавиатуру. И чтобы избежать вышеописанной проблемы, которая рано или поздно возникает у владельцев мембранных клавиатур (а их большинство), обратить свой взор стоит на механическую. На российском рынке модели механических игровых клавиатур можно пересчитать по пальцам. Среди них определенно выделяется эффектная Razer BlackWidow Ultimate, к созданию которой причастны люди, не понаслышке знающие, с чем приходится сталкиваться геймерам в повседневной игровой жизни.

ДИЗАЙН

Извлекая клавиатуру из коробки, мы отметили немалый вес устройства – Razer BlackWidow Ultimate вряд ли будет елозить по столу. Внешний вид клавиатуры вобрал в себя некую брутальность и своеобразный шик: использование нарочито крупных элементов в гравировке клавиш и внушительные размеры девайса в сочетании с блеском глянцевого корпуса вряд ли не обратят на себя внимание. Добавим сюда завораживающую синюю подсветку (она довольно яркая, ведь под каждой клавишей по индивидуальному светодиоду) – и невозможно оторвать глаза. Подсветка регулируется прямо с клавиатуры: от полного отключения до высокой яркости и режима пульсации. Если смотреть с практической точки зрения, то глянец – зло. Похоже, протирать корпус придется по несколько раз за день, иначе отпечатки ладоней и пальцев портят всю красоту. На правой стороне корпуса поселился USB-порт и аудиоразъемы для подключения гарнитуры, соответственно на ПК придется освободить под клавиатуру два USB-порта и аудиовыходы. Мощный «хвост» запакован в надежную оплетку, а длины его будет достаточно, чтобы «воткнуться» в системник, стоящий под столом.

«КЛАЦ-КЛАЦ»

Мы не будем участвовать в войне «мембранные клавиатуры vs механические», а просто расскажем, как устроена наша подопытная «черная вдова». Под каждой клавишей клавиатуры Razer BlackWidow Ultimate поселился независимый механизм нажатия. Если быть более точными, здесь используется механизм-свитчер Cherry MX Blue. Он состоит из двух пластиковых частей, пружины и металлической «защелки». Основной элемент начинает давить на пружину, при уходе вниз на 4 мм он толкает размещенный под ним второй пластиковый элемент, который, смещаясь вниз, прекращает блокировать части «защелки», позволяя им сомкнуться. При обратном движении он снова их размыкает. Работа свитчера поэтому сопровождается явным щелчком. Таким образом клавиатуре придается особое «звучание», навевающее приятные воспоминания о пишущих машинках с их характерным клацаньем, при этом выполняющее практическую роль. Особую ценность и привлекательность клавиатуре данный тип механизма придает и наличием ощутимой тактильной обратной связи. Очевидно, что при нажатии клавиш на Razer BlackWidow Ultimate можно сказать однозначно, произошла регистрация нажатия или нет. Кроме того, нет необходимости прилагать большие усилия для нажатия каждой клавиши – для срабатывания не нужно давить кнопки до упора. Благодаря своей конструкции Razer BlackWidow Ultimate прослужит долго, но только при условии, что есть и пить положено за кухонным, а не за компьютерным столом.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Тестирование игровых устройств – пожалуй, одно из самых приятных занятий для сотрудников тестовой лаборатории. Дабы понять, насколько хороша Razer BlackWidow Ultimate для разных категорий геймеров, мы играли в игры разных жанров (Bioshock 2 и Alice: Madness Returns, World of Warcraft и StarCraft II: Wings of Liberty). А еще мы много, очень много печатали. Предварительно с сайта Razer было скачано и установлено программное обеспечение. Прошивку обновить не удалось: по какой-то причине установщик писал, что устройство не обнаружено (несмотря на правильно выполненную инструкцию). Как всегда, мы оценивали эргономичность устройства, функциональность и возможности ПО.

В ПОЛЕВЫХ УСЛОВИЯХ

Поначалу приходится привыкать к тому, что клавиши поразительно легко нажимаются. После короткого периода адаптации пальцы буквально летают по клавиатуре. Особенно позитивно это сказалось в вышеозначенной RTS, где очень важно постоянно повышать свой показатель APM, дабы противник не успевал даже глазом моргнуть, как его разнесли в пух и прах, и в MMORPG, где управление персонажем сродни игре на рояле. Для тех, кто использует макросы, Razer BlackWidow Ultimate – просто какой-то подарок. Пусть не слишком изящно (используя комбинацию Fn+rightALT), но зато прямо в игре на любую клавишу можно назначить необходимую последовательность действий. Для удобства есть отдельный блок из 5 макроклавиш, на которые можно назначить наиболее часто используемые функции в играх; главное – приучиться к тому, что за левыми Shift и Ctrl есть еще один столбик клавиш. Кроме того, средствами ПО можно создать и сохранить 10 игровых профилей, между которыми можно переключаться прямо с клавиатуры. Напоследок отметим удобно расположенный ряд клавиш F1-F12, на который можно назначить игровые функции (например, способности персонажа в WoW или некоторые действия в Alice: Madness Returns), – он начинается над клавишей W, которая используется в играх для движения. И печатать на такой клавиатуре – одно удовольствие.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Механические клавиатуры, прямо скажем, недешевы, а относящаяся к категории «elite» Razer BlackWidow Ultimate стоит очень прилично. Поэтому, прежде чем раскошелиться, стоит подумать, какой отклик находит все вышеописанное в вашей геймерской душе. И стоит помнить, что, возможно, вашим соседям по комнате, отходящим ко сну ровно по расписанию, может не понравиться «музыка», издаваемая Razer BlackWidow Ultimate.

www.epidemz.net

TASH

ОТБОРНЫЕ ПРОДУКТЫ
СО ВСЕГО МИРА*

TASH Мы знаем, где в мире найти самые лучшие продукты.
Вы знаете, что можете найти их рядом, под маркой TASH

РЕКЛАМА

www.epidemz.net

Автор:
Сергей Плотников

ПОД ПРИЦЕЛОМ

ТЕСТИРОВАНИЕ МАТЕРИНСКОЙ ПЛАТЫ GIGABYTE G1.SNIPER2

Линейка высокопроизводительных материнок GIGABYTE G1-Killer ожидаемо развивается. С выходом нового чипсета Intel Z68 Express мы знакомимся с очередным претендентом на звание «лучшая плата для геймера» – GIGABYTE G1.Sniper2.

PC ИГРЫ GAMER'S CHOICE

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **ЧИПСЕТ:** Intel Z68 Express
- **СОКЕТ:** LGA1155
- **ПОДДЕРЖКА ПАМЯТИ:** DDR3 2133/1866/1600/1333/1066 МГц
- **СЛОТЫ РАСШИРЕНИЯ:** 2x PCI Express x16, 2x PCI Express x1, 2x PCI
- **ДИСКОВЫЕ КОНТРОЛЛЕРЫ:** 4x SATA II, 4x SATA 3.0
- **АУДИО:** Creative CA20K2, 7.1-канальный звук
- **СЕТЬ:** Bigfoot Killer E2100, 10/100/1000 Мбит/с
- **РАЗЪЕМЫ НА ЗАДНЕЙ ПАНЕЛИ:** 2x USB 3.0, 7x USB 2.0, 1x HDMI, 1x eSATA, 1x PS/2, 1x RJ-45, 1x S/PDIF, 5x аудио
- **ФОРМ-ФАКТОР:** ATX

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ высокая производительность
+ высококачественный аудиокодек
+ производительный сетевой контроллер
- очень высокая стоимость

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

- **SUPER PI 1.5 XS1.5 1M:** 10.996 с
- **SUPER PI 1.5 XS 32M:** 10 мин 29 с
- **WPRIME 1.55 32M:** 9.025 с
- **WPRIME 1.55 1024M:** 268 с
- **WINRAR 3.92:** 3322 Кбайт/с
- **CINEBENCH R11.5:** 5.1 pts

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- **ПРОЦЕССОР:** Intel Core i5-2500K, 3.3 ГГц
- **МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА:** GIGABYTE G1.Sniper 2
- **ВИДЕОКАРТА:** ASUS GeForce GTX 580, 1536 Мбайт
- **ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ:** Corsair CMT4GX3M2A2133C9 @1866 МГц, 1x 2 Гбайт
- **SSD:** Corsair CSSD-F120GB2, 120 Гбайт
- **БЛОК ПИТАНИЯ:** Corsair HX1000W, 1000 Вт
- **ОС:** Windows 7 Максимальная

НАБОР ГЕЙМЕРА

Итак, набор логики Intel Z68 Express позволяет использовать мощные процессоры Intel Sandy Bridge. Думаем, ни для кого не станет секретом, что как раз на базе этих «камней» лучше всего собирать производительный игровой ПК.

В совокупности с процессором советуем использовать высокочастотную оперативную память. Контроллер памяти Intel Sandy Bridge позволяет использовать набор с частотой до 2133 МГц. Другой опциональной функцией для геймера наверняка станет поддержка массивов видеокарт. Причем GIGABYTE G1.Sniper2 поддерживает как дуэт адаптеров NVIDIA, так и AMD. Для этого на плате присутствуют два PEG-слота PCI Express x16 Gen.3. Также на плате распаяно по два PCI Express x1 и два PCI. Наконец, поддержка SATA 3.0 с пропускной способностью 600 Мбайт/с позволяет использовать быстрые твердотельные накопители SSD и жесткие диски объемом 3 Тбайт.

ОСОБЕННОСТИ G1.SNIPER2

Казалось бы, мозаика геймерского десктопа складывается и так. Но GIGABYTE G1.Sniper2 безусловно расширяет возможности за счет использования высококачественного аудиокодека и производительного сетевого контроллера. Так, на плате распаян аудиопроцессор Creative Sound Blaster X-Fi (20K2), поддерживающий целый ряд дополнительных технологий. Например, таких как X-Fi Xtreme Fidelity и EAX AHD 5.0. Естественно, не обошлось и без поддержки Dolby Digital Live, DTS Connect и встроенного аудиоусилителя для наушников. Наконец, высокое качество звучания должны обеспечить биполярные аудиоконденсаторы производства Nichicon.

Что касается сети, то наличие встроенного сетевого контроллера Bigfoot Killer 2100, снабженного автономным гигабайтом памяти DDR2, в совокупности с модулем Network Processing Unit (NPU) и специальным программным обеспечением Game Network DNA, позволяет максимально облегчить жизнь центральному процессору, снимая обязанности по обработке интернет-трафика, а также миновать Windows Network-стек. Также утилита позволяет настроить необходимую пропускную способность для любимой игры, четко отслеживая сетевой трафик остальных приложений.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

После осмотра компонентов платы пришло время собирать стенд. Основой методики тестирования служил ряд бенчмарков, определяющих производительность подсистемы процессор-память. Это Super Pi XS1.5, рассчитывающий миллион знаков после запятой числа «пи», wPrime 1.55 32m, WinRAR, а также CINEBENCH.

ИТОГ

На основе GIGABYTE G1.Sniper2 легко собрать мощную геймерскую систему. Для этого, как мы выяснили, у платы есть все. А дополнительный набор из звуковой платы и сетевого контроллера, несомненно, расширяет и без того богатый функционал устройства. Остается выяснить лишь одно: готовы ли вы отдать 18 000 рублей за второго «снайпера»?

www.epidemz.net

Автор:
Николай Арсеньев

КОНФИГУРАЦИЯ

Все цены указаны по состоянию на 27 сентября 2011 года

В этой рубрике мы предлагаем вам шесть игровых конфигураций для сборки нового компьютера под Windows Vista или Windows 7. Следует помнить, что рубрика готовится за месяц до выхода нашего издания в продажу, поэтому цены могут несколько отличаться от действительных. Точная дата составления таблицы указана в начале страницы.
Результаты тестов основаны на данных hwbot.org и www.tomshardware.com/charts.
Зеленым цветом выделены изменения по сравнению с прошлым номером.

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

ПРОЦЕССОР: Intel Core i7-980 (6 ядер, 3.33 ГГц, 4800 МГц QPI, 6x256 Кбайт L2, 12 Мбайт L3, HT, ядро Gulftown, LGA1366)	23000
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Thermalright Archon (Socket 775/1155/1156/1366, Socket AM2/AM3, 140 мм, 900-1300 об/мин)	3000
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: ASUS Rampage III Formula (Intel X58+ICH10R, 6 DDR3, PCI-E, SLI, CrossFireX, SATA 3.0, RAID, USB 3.0, eSATA, FireWire, 24+4(8) pin, ATX)	10000
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Corsair XMS3 CMX12GX3M3A2000C9 3x4 Гбайт (DDR3, PC3-16000, CL9)	6500
ВИДЕОСИСТЕМА: GIGABYTE GV-N590D5-3GD-B 3.0 Гбайт (GDDR5)	27000
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА 1: Crucial M4 256 Гбайт (SATA 3.0, MLC)	15000
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: 2x Seagate Barracuda Green ST2000DL003 2.0 Тбайт (SATA 3.0, 64 Мбайт, 5900 об/мин)	5000
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: LITE-ON iHBS212-32 (SATA)	3600
ЗВУК: Creative X-Fi Titanium Fatal1ty Profess1onal (PCI-E x1)	5000

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark 11	8605	Metro 2033, DX11, 1920x1200, AAA, 16xAF	54
Crysis 2, DX11, 1920x1200, Ultra, 4x AA	70		

98100 РУБ.

Изменив с недавних пор формат рубрики, мы решили адаптировать по новой и конфигурации. На смену Extreme Edition пришел в меру бюджетный Core i7-980, системная плата ASUS Rampage III Formula, которая остается актуальной, и двуядерная видеокарта на базе GeForce GTX 590 с 3 Гбайт памяти. Подобная связка позволит насладиться высоким разрешением и максимальными настройками в любых играх.

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

ПРОЦЕССОР: AMD Phenom II X6 1100T Black Edition (6 ядер, 3.30 ГГц, 2000 МГц HT, 6x512 Кбайт L2, 6 Мбайт L3, ядро Thuban, AM3)	6500
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Thermalright Archon (Socket 775/1155/1156/1366, Socket AM2/AM3, 140 мм, 900-1300 об/мин)	3000
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: ASUS Crosshair V Formula (AMD 990FX + SB950, 4 DDR3, PCI-E, SLI, CrossFireX, SATA 3.0, RAID, USB 3.0, eSATA, 24+4(8) pin, ATX)	9000
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Corsair Vengeance CMZ16GX3M4A1600C9 4x4 Гбайт (DDR3, PC3-12800, CL9)	5000
ВИДЕОСИСТЕМА: Sapphire Radeon HD 6990 2 Гбайт (GDDR5)	27500
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА 1: Crucial M4 256 Гбайт (SATA 3.0, MLC)	15000
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: 2x Seagate Barracuda Green ST2000DL003 2.0 Тбайт (SATA 3.0, 64 Мбайт, 5900 об/мин)	5000
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: LITE-ON iHBS212-32 (SATA)	3600
ЗВУК: Creative X-Fi Titanium Fatal1ty Profess1onal (PCI-E x1)	5000

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMARK 11	8260	METRO 2033, DX11, 1920X1200, AAA, 16XAF	52
CRYSIS 2, DX11, 1920X1200, ULTRA, 4X AA	59		

79600 РУБ.

Грядет новая эра процессоров AMD, подготовиться к FX-поколению поможет системная плата ASUS Crosshair V Formula с процессорным разъемом Socket AM3+. Модель использует наиболее современную связку мостов (990FX и SB950) и предоставляет пользователю самые широкие возможности по настройке. SSD-накопитель урезали с 512 Гбайт до 256 Гбайт. И этого хватит для системного диска.

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

ПРОЦЕССОР: Intel Core i7-2600K (4 ядра, 3.40 ГГц, DMI, 4x256 Кбайт L2, 8 Мбайт L3, HT, ядро Sandy Bridge, LGA1155)	10000
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Scythe Ninja 3 (Socket 775/1155/1156/1366, Socket 754/939/940/AM2/AM3, 120 мм, 470-1900 об/мин)	1600
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: ASUS P8Z68-V PRO (Intel Z68, 4 DDR3, PCI-E, SLI, CrossFireX, SATA 3.0, RAID, USB 3.0, eSATA, Bluetooth, 24+4(8) pin, ATX)	6200
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston Hyper X KHX1600C9D3P1K2/8G 2x4 Гбайт (DDR3, PC3-14900, CL9)	3100
ВИДЕОСИСТЕМА: MSI N570GTX Twin Frozr III PE OC 1.3 Гбайт (GDDR5)	12000
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА 1: Crucial M4 128 Гбайт (SATA 3.0, MLC)	8000
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Seagate Barracuda Green ST2000DL003 2.0 Тбайт (SATA 3.0, 64 Мбайт, 5900 об/мин)	2500
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: LITE-ON iHES208-08 (SATA)	3100
ЗВУК: Creative X-Fi Titanium 7.1 (PCI-E x1)	3000

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMARK 11	5186	METRO 2033, DX11, 1920X1200, AAA, 16XAF	27
CRYSIS 2, DX11, 1920X1200, ULTRA, 4X AA	43		

49500 РУБ.

Видеокарта GeForce GTX 570 и по сей день остается одной из самых мощных моделей, обладая при этом весьма привлекательной ценой. Разогнанная версия от MSI к тому же подарит драгоценную прибавку в скорости. При желании Core i7-2600K можно активно раскочегарить, но если такого намерения нет, лучше взять версию без буквы «K».

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

ПРОЦЕССОР: AMD Phenom II X6 1100T Black Edition (6 ядер, 3.30 ГГц, 2000 МГц HT, 6x512 Кбайт L2, 6 Мбайт L3, ядро Thuban, AM3)	6500
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Scythe Ninja 3 (Socket 775/1155/1156/1366, Socket 754/939/940/AM2/AM3, 120 мм, 470-1900 об/мин)	1600
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: ASUS SABERTOOTH 990FX (AMD 990FX + SB950, 4 DDR3, PCI-E, SLI, CrossFireX, SATA 3.0, RAID, USB 3.0, eSATA, FireWire, 24+4(8) pin, ATX)	7000
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston Hyper X KHX1600C9D3P1K2/8G 2x4 Гбайт (DDR3, PC3-14900, CL9)	3100
ВИДЕОСИСТЕМА: Sapphire Radeon HD 6970 2 Гбайт (GDDR5)	13500
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА 1: Crucial M4 128 Гбайт (SATA 3.0, MLC)	8000
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Seagate Barracuda Green ST2000DL003 2.0 Тбайт (SATA 3.0, 64 Мбайт, 5900 об/мин)	2500
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: LITE-ON iHES208-08 (SATA)	3100
ЗВУК: Creative X-Fi Titanium 7.1 (PCI-E x1)	3000

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMARK 11	5006	METRO 2033, DX11, 1920X1200, AAA, 16XAF	26
CRYSIS 2, DX11, 1920X1200, ULTRA, 4X AA	34		

48300 РУБ.

ASUS SABERTOOTH 990FX вкупе с шестиядерным процессором составляют отличную пару. Начать можно с одной видеокарты Radeon HD 6970 2 Гбайт, которой более чем достаточно для большинства нужд, ну а при желании и возможности всегда успеется добавить вторую карточку и дальше жить не тужить.

БЮДЖЕТНЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

ПРОЦЕССОР: Intel Core i5-2500K (4 ядра, 3.30 ГГц, DMI, 4x256 Кбайт L2, 6 Мбайт L3, ядро Sandy Bridge, LGA1155)	7500
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: GlacialTech Alaska (Socket 775/1155/1156/1366, Socket AM2/AM3, 120 мм, 700-1600 об/мин)	1300
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: ASUS P8P67-M Pro Rev. 3.0 (Intel P67, 4 DDR3, PCI-E, SLI, CrossFireX, SATA 3.0, RAID, USB 3.0, eSATA, FireWire, 24+4(8) pin, mATX)	4600
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston Hyper X KHX1600C9D3P1K2/8G 2x4 Гбайт (DDR3, PC3-14900, CL9)	3100
ВИДЕОСИСТЕМА: MSI N560GTX-Ti Twin Frozr II 1 Гбайт (GDDR5)	7500
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: WD Caviar Black WD1502FAEX 1.5 Тбайт (SATA 3.0, 64 Мбайт, 7200 об/мин)	3200
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7263S (SATA)	800
ЗВУК: Creative X-Fi Xtreme Audio 7.1 (PCI-E x1)	1800

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMARK 11	4315	METRO 2033, DX11, 1920X1200, AAA, 16XAF	21
CRYSIS 2, DX11, 1920X1200, ULTRA, 4X AA	32		

29800 РУБ.

Рецепт простой: за основу берется MicroATX, плата с поддержкой современных портов и разъемов, ставится разблокированный Core i5-2500K с четырьмя ядрами и шустрая видеокарта GeForce GTX 560 Ti. Далее все это добро, включая память, жесткие диски и прочее, убираем в компактный корпус. Блюдо готово!

БЮДЖЕТНЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

ПРОЦЕССОР: AMD Phenom II X6 1100T Black Edition (6 ядер, 3.30 ГГц, 2000 МГц HT, 6x512 Кбайт L2, 6 Мбайт L3, ядро Thuban, AM3)	6500
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: GlacialTech Alaska (Socket 775/1155/1156/1366, Socket AM2/AM3, 120 мм, 700-1600 об/мин)	1300
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: GIGABYTE GA-990XA-UD3 (AMD 990X+SB950, 4 DDR3, PCI-E, SLI, CrossFireX, RAID, USB 3.0, FireWire, 24+4(8) pin, ATX)	3800
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston Hyper X KHX1600C9D3P1K2/8G 2x4 Гбайт (DDR3, PC3-14900, CL9)	3100
ВИДЕОСИСТЕМА: PowerColor Radeon HD 6870 PCS+ 1 Гбайт (GDDR5)	7500
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: WD Caviar Black WD1502FAEX 1.5 Тбайт (SATA 3.0, 64 Мбайт, 7200 об/мин)	3200
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7263S (SATA)	800
ЗВУК: Creative X-Fi Xtreme Audio 7.1 (PCI-E x1)	1800

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMARK 11	5006	METRO 2033, DX11, 1920X1200, AAA, 16XAF	26
CRYSIS 2, DX11, 1920X1200, ULTRA, 4X AA	34		

28000 РУБ.

Для поклонников AMD мы подготовили кое-что другое, а именно все еще флагманский Phenom II X6 1100T Black Edition с платой на базе AMD 990X и видеокарту Radeon HD 6870 в разогнанном виде. Под системный диск берем винчестер на 1.5 Тбайт от WD и будет вам счастье. Доставить дополнительный всегда можно.

www.epidemz.net

GIGABYTE™

Лидер инновационных технологий

Z68 – Современнее, Лучше, Быстрее

Новейшая платформа 2011 года с широкими возможностями

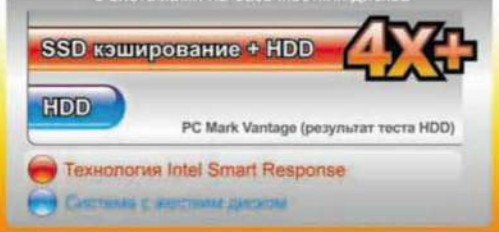
EZ SMART Response
GIGABYTE Exclusive

Up to 4X+ Faster than HDD-only system

Up to 60% Performance Improvement
Over a 7200 HDD on Desktop in PC Mark Vantage Suite

*Время отклика систем на базе SSD

Производительность выше в 4 раза по сравнению с системами на базе жестких дисков



VIRTU

5X+ Быстрее
Конвертация Видео Файла

Z68 vs. P67

Supports intel CORE

intel CHIPSET Z68 inside

	Intel® HD Graphics	Intel® Smart Response	Intel® Quick Sync	Lucid Virtu Switchable Graphics	Поддержка процессоров Intel® K-серии
Z68	✓	✓	✓	✓	✓
P67	✗	✗	✗	✗	✓

G1.Sniper2

Z68XP-UD5

Z68XP-UD4

Список авторизованных дилеров:

Москва: НИКС – Компьютерный Супермаркет (495)974-33-33, Ф-Центр (495) 925-64-47, Netlab (495)784-64-90, Форум (495)775-775-9. Санкт-Петербург: Кей (812)074, Компьютерный Мир (812)333-00-33, Рик Компьютерс (812)327-34-10, Юлмарт (812)334-99-39. Нижний Новгород: Домашний компьютер (831)411-87-87. Ростов-на-Дону: КоралМикро (863)290-45-90 Волгоград: Sunrise (8442)23-05-25, Formoza (8442)26-51-50. Краснодар: Владос (861)210-10-01, SNR (861)210-00-66. Казань: Melt (843)254-25-84. Самара: Прагма (8462)701-701. Саратов: КомпьюМаркет (8452)52-42-

www.epidemz.net

УНИКАЛЬНАЯ ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

Все самое лучшее, что могут предложить чипсеты Intel 6-серии! Технология Intel® Smart Response (обеспечивает 4х-кратный прирост производительности дисковой подсистемы), эксклюзивная функция Touch BIOS™, а также набор уникальных технологий от GIGABYTE предопределили непревзойденное быстродействие, которое демонстрируют системные платы GIGABYTE Z68-серии.

Intel® Smart Response Technology:
Быстрее ПК с типовым жёстким диском

Системные платы GIGABYTE Z68-серии выгодно отличает прогрессивная технология Intel® Smart Response, благодаря которой возросшая производительность передачи данных сопоставима с быстродействием дисковой подсистемы ПК на базе SSD-накопителей. Принцип работы технологии Intel® Smart Response – интеллектуальное блок-кэширование данных, к которым наиболее часто обращаются приложения. В результате повышается производительность и уменьшается время отклика системы. Результаты тестов свидетельствуют о том, что производительность, которую демонстрируют системные платы GIGABYTE Z68-серии с технологией Intel® Smart Response превосходят системы, оснащенные гибридными накопителями более чем в два раза, и более чем в 4 раза – ПК, оснащённые типовыми жесткими SATA-дисками (по результатам тестов PC Mark Vantage).

GIGABYTE EZ Smart Response

Утилита EZ Smart Response – это простое и понятное для большинства пользователей приложение, с помощью которого можно сконфигурировать систему для совместной работы с технологией Intel® Smart Response. В общем случае для того, чтобы инициализировать функцию Intel® Smart Response необходимо вызвать настройки BIOS и активировать режим RAID (потребуется полная переустановка ОС). Далее, по завершении процедуры инсталляции операционной системы пользователю необходимо установить утилиту Intel® Rapid Storage, а затем приступить к конфигурированию опций технологии Intel® Smart Response. Благодаря разработанной компанией GIGABYTE утилите EZ Smart Response, все указанные операции выполняются в автоматическом режиме, без участия пользователя. Таким образом, при минимальных временных затратах удается существенно повысить производительность системы.

РЕКЛАМА

Z68XP-UD3P | Z68XP-UD3 | Z68AP-D3 | Z68P-DS3

19. АТТО (8452)444-144. Воронеж: Сани (4732)54-00-00. Екатеринбург: Трилайн (343)378-70-70, Спэйс (343)371-36-90. Уфа: КЛАМАС (347)291-21-12. Тюмень: Арсенал+ (3452)46-47-74. Челябинск: Spark Computer (351)775-19-19. Владивосток: ДНС (4232)30-04-54, А11 (4323)20-50-20, Кью (4232)22-17-07. Новосибирск: Level (383)212-00-05; ГОТТИ (383)362-00-44; Техносити (383)212-53-53. Красноярск: СтарКом (391)249-11-11. Томск: Стек (3822)554-554. Кемерово: Компьютерные Системы (3842)588588. Омск: РИТМ-маркет (3812)23-05-05.

www.gigabyte.ru

www.epidemz.net

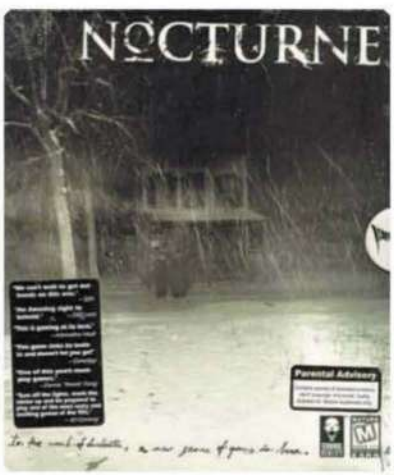
Автор:
Илья Черных

ВЕЧНЫЕ ЦЕННОСТИ

СТАРОЕ & ДОБРОЕ

Мало кто радовался осени так, как Александр «Наше все» Сергеевич. И действительно, ну чему тут радоваться? Холодное тусклое солнце, грачи улетели, дожди и туман – обстановка располагает к чертовщине, тягучим готическим ужасам и прочему декадентству. Мы решили вспомнить главные игры ужасов, вышедших на ПК, а центральным героем октября, безусловно, стал человек по фамилии Стрендджер (The Stranger), лучший оперативник Spookhouse, секретной организации при правительстве США. По странному стечению обстоятельств игра Nocturne увидела свет в октябре 1999 года.

Илья Черных



Рабочий день начался.

ЖАНР: TPS / Adventure / Horror **ИЗДАТЕЛЬ:** Gathering of Developers **РАЗРАБОТЧИК:** Terminal Reality, Inc.
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: 2 **ДАТА ВЫХОДА:** 1999

NOCTURNE

ОЧЕНЬ СЕКРЕТНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Terminal Reality, Inc., или попросту TRI, вы, скорее всего, вспомните в связи с BloodRayne, незамысловатой, но симпатичной историей о вампирше-полукровке. Удивительное дело: эта вызывающая для 2002 года игра корнями уходит в Nocturne, роскошное хоррор-произведение, вызвавшее смешанную реакцию критиков.

Это нормально: компания TRI, основанная выходцем из Microsoft, долгое время создавала для маститой корпорации довольно странные симуляторы, помогая продвигать Windows как игровую платформу. Лишь в 1998 году, когда первые лица TRI вместе с такими же свободолюбцами от игровой индустрии собрались и провозгласили издательство со звучным названием Gathering of Developers (в быту, понятно, прозывавшееся God Games), Марк Рендел, основатель и главный дизайнер компании, решился на смелый эксперимент. Издательская политика God Games отличалась экстравагантностью (что, в конечном счете, привело к ее банкротству и перепродаже Take Two, но это уже другая история), благодаря которой продуктовая линейка пестрела и записными хитами и ультрахардкорными играми. Среди них оказалась Nocturne, странная сказка о спецагентстве, занимающемся истреблением нечисти. Получился евроужастик, созданный по принципам японских канонов жанра с небольшими отличиями.

КАНОН

Давайте освежим в памяти японскую традицию ужасов, тем более что на соседних страницах она нам еще пригодится: а) полигональные герои обязаны действовать на фоне плоских, но красивых задников; б) действие развивается неторопливо, схватки с монстрами редки и скоротечны; в) главное – атмосфера и загадки; г) нет такого слова «нелогично»; д) слова «нестыковка» тоже не существует; е) некоторая театральность происходящего попросту необходима. Наконец, ж) присутствуют миссии сопровождения слабого напарника, которого через n-цать попыток прохождения хочется укокошить самому. Что из этого есть в Nocturne?

ЗОРКИ И БДИТЕЛЬНЫ

В начале XX века президент США Теодор Рузвельт, страстный охотник, подстрелил оборотня. Естественно, такая угроза американскому народу требует адекватной реакции: в 1908 году по указу президента создано агентство Spookhouse («Дом с привидениями»), объединившее крайне колоритных персонажей, вроде полувампирши (привет, BloodRayne!), армейского полковника с видом бывалого пирата, колдуна-эксперта в искус-

www.epidemz.net

ство Вуду и других. Самым талантливым же во всей этой компании является Стренджер, суровый герой без прошлого, предпочитающий одиночество, строгие костюмы с галстуками, длиннополые плащи, фетровые шляпы и автоматические пистолеты с лазерными целеуказателями (не спрашивайте, откуда ЛЦУ появились в 30-х гг. прошлого века, смотрите пункт «г» в списке выше).

ХАРИЗМАТИЧНЫЙ ГЕРОЙ

Стренджер очарователен в общении. Он скуп на фразы, да ему и не надо много говорить: при виде крепко сбитой фигуры в низко надвинутой шляпе и темном плаще, недвусмысленно оттопыривающемся по бокам, каждый встречный норовит быстро и внятно изложить известные ему сведения и еще быстрее убраться с дороги нашего героя. С врагами Стренджер еще более лаконичен и беспощаден: выстрел или два, по обстоятельствам, вот и весь разговор. Так много мы говорим про плащ неспроста: видите ли, это первая ПК-игра, где ткань развевается на ветру или от ходьбы так, как мы к этому привыкли в нашем, реальном мире.

МНЕНИЕ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ИГРОВОЙ ПРЕССЫ

«Начитанная БЭС трактует словечко «ноктюрн» как многочасовое музыкальное произведение, исполнявшееся на открытом воздухе в вечернее или ночное время. И это абсолютно, стопроцентно правильно! Nocturne – гимн ночи, симфония крови и пороховых газов, тумана и холодного дождя, промозглой слякоти осеннего леса с ловушками для оборотней. И Стрэнджер – идеальный исполнитель, владеющий всеми необходимыми инструментами (милашка БЭС настаивает на том, что они «преимущественно духовые»… БЭС, ты не права!). Лучший noir за всю историю экшена. И лучший герой».

Фраг Сибирский, Game.EXE, 12'99. Оценка 5 из 5, «Наш выбор».

«Мальчики дружат».

ПОЧЕМ ПРОЦЕСС

Под стать герою и требования Nocturne к компьютеру. Во-первых, это одна из первых игр, категорически отказавшаяся запускаться на процессоре слабее Pentium II. Во-вторых, она намекала на совершенно немыслимый по тем временам объем на жестком диске – гигабайт с лишним! (Вариант с минимальной установкой присутствовал, однако играть с постоянной подгрузкой декораций в неторопливом, но все-таки боевике – странное удовольствие.) В-третьих, без 3D-ускорителей графики игра превращалась в диафильм про жизнь движущихся пятен. Любопытно, что сегодняшние мощности тоже не гарантируют комфортной игры; на неслабой современной системе под управлением Win 7 без хитрых манипуляций Nocturne демонстрируется с частотой 20 кадров в секунду. Искупают такую прожорливость все еще нестыдные пейзажи с интерьерами, великолепная игра света и тени, погодные эффекты и, простите еще раз, тот самый плащ. Впрочем, программные ошибки за давностью лет никуда не делись: в ускоренном 3D пропадают текстуры, настройка мыши превращается в настоящий олдскульный квест, все герои грацией напоминают робота-полицейского.

МНОГОСЕРИЙНЫЙ ТЕЛЕФИЛЬМ

Повествовательная структура Nocturne проста, но изящна: четыре серии плюс многозначительный эпилог. На протяжении этого мини-сериала вы поохотитесь на вампиров, оборотней, демонов, зомби и других представителей инфернального зверинца. Начать, естественно, можно с любой серии, но для полноценного знакомства с игрой (да и плавного роста сложности тоже!) лучше пойти предложенным авторами путем. Кровавые ритуальные убийства Стренджер совершает в классических местах обитания нечисти: небольшой немецкой деревушке, старинном замке, посреди дикозападного городка, в заброшенных шахтах, дремучем лесу, на улицах Чикаго, и в интерьере огромного особняка. Потрясающе отрисованных, между прочим, местах обитания. Шикарнейшие ракурсы «как в кино», правильное освещение, богатые модели монстров, лепнина на потолке и стенах, разнообразнейшая мебель, роскошные текстуры – можно смело ставить любую сцену в качестве обоев на рабочий стол.

Кровь, вспышки выстрелов, тени, ракурс, освещение. Ноктюрн.

Светомет в действии. Неудобно, непрактично, абсолютно выбивается из стиля. Зато нечисть мрет пачками.

МНЕНИЕ ЗАРУБЕЖНОЙ ИГРОВОЙ ПРЕССЫ

«Продукт высшего качества: компания-аутсайдер создала лучший движок для игровых боевиков на сегодня. Даже если вы не считаете себя игроманом, пропустить эту игру – безумие, так и знайте».

Джон Мисак, PC Gameworld, сентябрь 2002. Оценка 96 из 100.

ГДЕ ВЗЯТЬ

С коробочной версией сложно. В приличном состоянии Nocturne предлагают на заокеанских аукционах за неприличные деньги, в цифровом виде игру так и не переиздали. Выход есть (нет, не ваш любимый торрент-трекер, будьте законопослушными гражданами!): ищите в любимом поисковике демоверсию с порядковым номером 2. Вот прямо так: Nocturne Demo #2. Она дает общее представление о том, как круто это было 12 лет назад. А еще пишите братьям-славянам, запустившим игровую машину времени GOG.com. Парни там трудятся отзывчивые и увлеченные, под напором общественности они стараются выкупать права на все приличные игры пенсионного возраста. Ну и спрашивайте версию у старших товарищей, конечно.

www.epidemz.net

Лаборатория «Дома с привидениями». Хозяйка не любит, когда трогают ее личные вещи.

Ошибки графики и тот самый плащ.

С МОИХ СЛОВ ЗАПИСАНО ВЕРНО

Типичное столкновение с монстрами в Nocturne выглядит так: тьма окутывает тщательно отрендеренную сцену; в кадр заходит полигональный Стренджер в развевающемся плаще; лик его ужасен; движенья быстры, он прекрасен; он весь, как божия гроза, и далее по тексту. Медленно, но уверенно он подходит к месту потенциальной стычки; тревога в музыкальном сопровождении нарастает; пока не видимые нами монстры порыкивают на периферии. Стренджер достает пару верных кольтов 45 калибра; тьму пронзают лучи лазерного целеуказателя. Важный момент: если включить в настройках автоприцеливание, вы не поверите своим глазам – вооруженный двумя пистолетами, наш герой способен вести две цели одновременно. Помните о том, что опыт и нечеловеческое чутье позволяют ему не удостаивать цели взглядом. Представьте себе все это великолепие, вспомните сцену нападения на книжный магазин в киноленте «Отчаянный». Стренджер делает шаг, игровая камера ведет себя как последняя гадина, ракурс меняется, мы теряем контроль над происходящим, крупным планом видна бугристая спина изготовившегося к прыжку оборотня; музыка шарашит по нервам, по спине течет холодный пот. Шевелим манипулятором типа «мышь», вот он оборотень, Стренджер! Отходим назад, видим героя, видим врага (музыка вгоняет уже в натуральную панику), жмем клавишу «стрелять». Сочные звуки выстрелов, рев раненных чудовищ, свист рассекаемого их когтями воздуха, звон гильз, падающих, допустим, на брусчатку внутренней площади средневекового европейского замка, предсмертный визг последнего оборотня застывает в ушах, клацают бойки пистолетов (патроны кончились), Стренджер устоял; полы плаща развеваются на ветру. И вот так – всю дорогу! Адреналин с нуаром вперемешку – ведрами, куда там Максу Пейну.

АРСЕНАЛ

Справедливости ради нужно сказать, что экипировка Стренджера не ограничивается шляпой, плащом и парой кольтов. Авторы придумали массу оружия, сказочного, фантастического и вполне себе знакомого по фильмам жанра «нуар». На крупного зверя Стренджер выходит с дробовиком или ружьем-слонобойкой. Заслуженным чудищам достается из волшебного светомета. С чикагскими франкенштейнами он обменивается очередями из «томмигана». В ближнем бою достает скромный тесак. Вампиров встречает арбалетом, заряженным осиновыми кольями. Зомби прожариваются роскошным огнеметом. А еще помощники, сноровисто мешающие Стренджеру выполнять зачистки быстро и качественно. Видите ли, в 1999 году с искусственным интеллектом дела обстояли еще хуже, чем сейчас, тотального скриптования еще не ввели. Поэтому приходится буквально грудью закрывать напарников от нападения, аккуратно, чтоб не обошел, отпихивать их за пределы опасной зоны. Тоже бодрит, потому что со смертью спутника игра спешит закончиться.

ЭПИЛОГ

Nocturne – отличный пример замечательной игродизайнерской работы, загубленной отсутствием жестокого и жадного продюсера. Очевидцы помнят игру примерно такой: «темно, страшно и все глючит». Тем не менее, на фоне довольно однообразных шутеров от первого лица и бесконечных приключений Лары Крофт, это был прорыв, глоток свежего воздуха, стильный, как сказали бы сейчас, перформанс. Жаль, что продолжения так и не сделали (а сделали вашу любимую BloodRayne, да). С другой стороны – и слава богу. Иначе ждали бы мы сейчас какую-нибудь Nocturne V: Code Red LA с шлейфом DLC и микротранзакциями на всех доступных платформах. ■

Стренджер в интерьере недорисованного поезда. Пятно на полу – тень оборотня, с которым герой готовится совершить рокировку.

Рокировка завершена, все встало на свои места (кроме текстур) .

www.epidemz.net

УЧИЛКА ЗАРАБОТАЛА МИЛЛИОН В ОНЛАЙНЕ

5 ЛЕТ НАЗАД

Учительница иностранных языков Эйлин Греф стала первым человеком в истории, заработавшим миллион долларов благодаря онлайновой игре. Столько оказалось у нее на руках после того, как она продала принадлежащую ей собственность в Second Life и обналичила деньги (по курсу 271 виртуальный доллар к 1 реальному баксу). Дамочка попала на обложки Business Week, Fortune и других солидных деловых изданий.

Так выглядит персонаж Эйлин Греф в Second Life.

Эйлин Греф действовала в Second Life как профессиональный риелтор. Она покупала виртуальную собственность, облагораживала ландшафт, наводила порядок в особняке, а затем либо сдавала в аренду, либо перепродавала. Свой путь к миллиону Греф начала с 10 баксами. Ей потребовалось 32 месяца, чтобы сколотить состояние.
Разбогатев, Греф открыла собственную компанию. Теперь управлять виртуальным хозяйством в разных онлайновых играх ей помогают 80 сотрудников. ■

Сейчас Греф зарабатывает деньги на сделках не только с виртуальной, но и с реальной недвижимостью.

LEFT BEHIND – НА КОСТЕР!

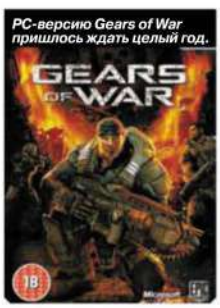
Сразу несколько христианских организаций США обратились к верующим, попросив их не покупать стратегию Left Behind: Eternal Forces. Игра рассказывала о последней битве сил добра и зла после того, как Господь забрал всех праведников на небеса.
Разработчики из компании Left Behind Games уверяли: их проект учит геймеров библейским ценностям. Религиозные объединения посчитали иначе и обвинили игру и ее создателей в пропаганде жестокости, нетерпимости к другим конфессиям и распространении еретических идей. Мол, Eternal Forces призывает убивать нехристиан, называет проповедников «волками в овечьих шкурах», а поп и рок-звезд – слугами дьявола. Возмущенная общественность потребовала от продавцов убрать возмутительную стратегию с прилавков. Довольно быстро конфликт сошел на нет, а о Left Behind: Eternal Forces забыли, потому что она – просто плохая игра. ■

Критики разгромили Left Behind с ее унылой графикой и скучным геймплеем.

А ГДЕ GEARS OF WAR?

7 ноября 2006 года мир познакомился с Gears of War. Новая игра прославленной студии Epic Games вышла на консоли Xbox 360, и за три недели разошлась по свету трехмиллионным тиражом (общий тираж на сегодняшний день перевалил за шесть миллионов). Многие геймеры, впечатленные отзывами критиков, задали вопрос, витавший в воздухе: а где, собственно говоря, обещанная PC-версия? В ответ представители корпорации Microsoft прикинулись дурачками: «Разве кто-нибудь когда-либо говорил о PC-версии? Не припомним такого».
На самом деле еще в 2005 году вице-президент Epic Games Марк Рейн заверял, что пусть с опозданием, но шутер Gears of War доберется до персональных компьютеров.
На протяжении нескольких месяцев Microsoft и Epic играли в молчанку. PC-версию Gears of War анонсировали лишь в июле 2007-го, а до магазинов она добралась в ноябре того же года. ■

Gears of War оказалась единственной игрой в серии, вышедшей на PC.



PC-версию Gears of War пришлось ждать целый год.

10 ЛЕТ НАЗАД

СТАРАЯ ИГРА, НОВОЕ ИМЯ

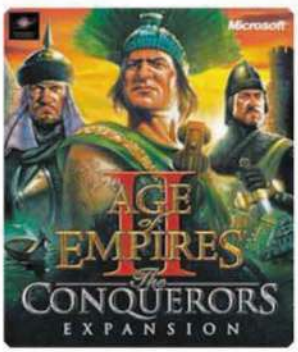
Десять лет назад сразу две игры неожиданно поменяли название. Сначала в Relic Entertainment, студии, ныне всем известной по серии Warhammer 40,000: Dawn of War и экшену Warhammer 40,000: Space Marine, разлюбили имя Sigma: The Adventures of Rex Chance. Занятную стратегию, в которой нужно скрещивать разных животных, чтобы собрать армию из наиболее опасных существ, переименовали в Impossible Creatures. А спустя несколько дней студия Creative Assembly отказалась от названия Crusader: Total War в пользу Medieval: Total War. С этой игрой вы наверняка знакомы. ■

Medieval: Total War выбрали за счет «масштабности» названия.

50 ТЫСЯЧ ДОЛЛАРОВ ОТ ГЕЙТСА

В Сиэтле завершился турнир, посвященный Age of Empires. На тот момент серия находилась на пике популярности и могла похвастаться девятимиллионным тиражом. В финале сразились южнокорейский игрок Пен Гын Ган и тайванец Алекс Ван. В тяжелейшем поединке победу одержал 18-летний кореец. В награду ему вручили чек на 50 тысяч долларов, подписанный самим Биллом Гейтсом. За последние несколько лет в мире не было игроков в Age of Empires сильнее Гана – он побеждал почти на всех турнирах. ■

Турнир собрал 16 лучших игроков со всего мира.



www.epidemz.net

Автор:
Илья Черных

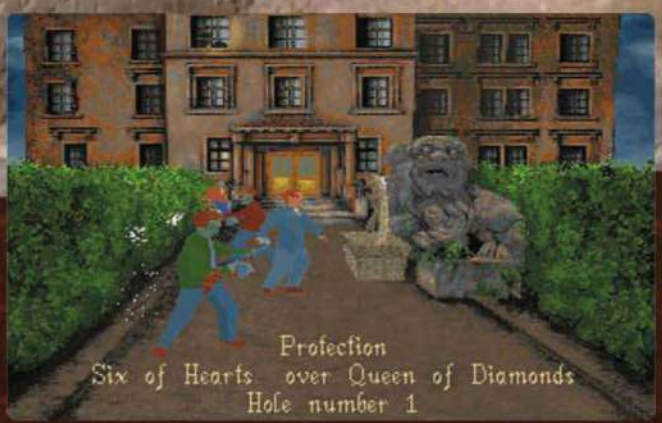
САМЫЕ СТРАШНЫЕ ПК-ИГРЫ

Продолжим урок истории. Итак, термин survival horror, в нашем просторечии известный как «ужастик», впервые применили к Resident Evil, бабушке жанра. Теоретически ужастики развивают дело action/adventure, приключенческих игр со стрельбой и гимнастикой (это когда в героях Лара Крофт и другие, менее знаменитые акробаты). На практике, как мы выяснили чуть раньше, стрельбы и гимнастики в ужастиках меньше; главное занятие игрока – бояться и трепетать. В целях экономии журнальных площадей мы не станем углубляться в совсем уже доисторические времена, вспомним только крупные и популярные в недалеком прошлом ПК-ужастики.

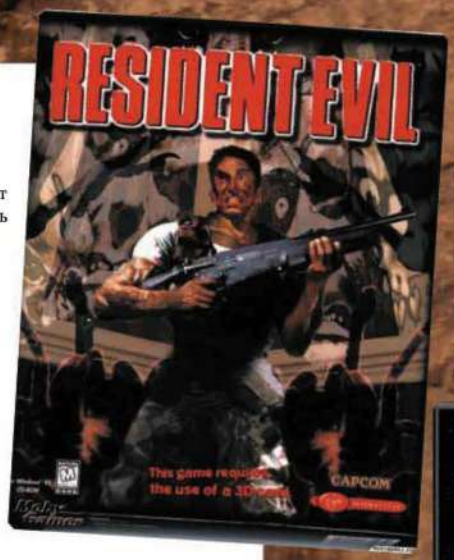
ALONE IN THE DARK

Самая известная игра, классика, заложившая ПК-фундамент страшных игр, в XXI веке пережившая нелегкие времена. Говоря кратко, Alone in the Dark есть Nocturne с поправкой на сроки давности и другие источники вдохновения. Если Nocturne в качестве литературной основы брала суровые нуар-детективы с примесью чертовщины, то Alone in the Dark – вольное переложение произведений Эдгара Алана По и Говарда Филлипса Лавкрафта. Масштабы у прадедушки жанра тоже скромные: дело ограничивалось поместьем и системой пещер. Зато с загадками полный порядок: в частности, не каждого встреченного монстра можно убить – свежий ход, в наш век «навстречу казуалам» приобретающий садистский оттенок. В наличии канонические кинематографические ракурсы, пререндеренные фоны и некоторым образом полигональные персонажи. Alone in the Dark способна напугать уже в процессе просмотра вступительного ролика: с 1992 года технологии шагнули уж слишком далеко. Игре не повезло ни с современным римейком, ни с киноадаптацией, а жаль. Замечательно себя чувствует в присутствии современного железа благодаря волшебству оболочки DosBox.

Где взять: на ближайшем складе Abandoneware.



www.epidemz.net

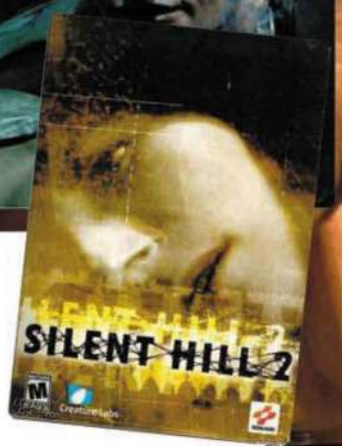


RESIDENT EVIL

Строго говоря, не совсем ПК-продукт, но без него никак. Слава богу, стандарты, заданные RE, прижились не в полной мере, и вот почему. Во-первых, серия родилась на PlayStation, что означает массу ограничений. Нельзя сохраняться где попало. Нельзя пользоваться мышью. Нельзя без подсказок понять, как работает местное меню. НЕЛЬЗЯ ПЕРЕЙТИ ИЗ КОМНАТЫ В КОМНАТУ БЕЗ ПРОКЛЯТОГО РОЛИКА ПРО ОТКРЫВАЮЩУЮСЯ ДВЕРЬ. Зато классические приемы вроде «и тут оно КАК ПРЫГНЕТ» или «вид на героя из глаз монстра» или микроменеджмента инвентаря понравились ПК-разработчикам. Ключевые слова: злобная корпорация, вирус, зомби, в общем, все умерли. Ну, вы ведь и так все помните. Реликт и динозавр, чьи продолжения практически не менялись со временем, – развивалась, в основном, графика. Довольно любопытный, но утомительный опыт для современного игрока; куда лучше игра чувствует себя на оригинальной платформе.
Где взять: искать у коллекционеров.

DEAD SPACE

Почти уже наша современница, успешно совместившая канонический вид от третьего лица, игру светотени и некоторую беззащитность героя. Масса остроумных и любопытных дизайнерских ходов, например, феерическая расстановка точек над интерфейсом и стратежное расчленение противника как залог победы. Неприличные объемы крови на экране, полная вторичность сюжетного обоснования (привет, RE) – так трэш успешно притворяется искусством. «Спящий хит», родоначальник успешной франшизы с мультиками, версиями для мобильных устройств и комиксами, на радость великой и ужасной EA. Отменная работа со звуком, высшая точка развития канона, за которой, видимо, пустота и забвение. Или DooM 4.
Где взять: в Steam или «Магазине Origin».



SILENT HILL 2

Еще один визитер с приставок со всеми вытекающими. Механика почти неотличима от RE (по сути это клон), но безумный цирк с городом на границе между адом и нашим миром в исполнении японских мастеров превратился в настоящий хит и породил культ. Закройте глаза на неудобное управление и странные сочетания клавиш, забудьте про мышь. Послушайте саундтрек, можно даже отдельно от всего этого приставочного карнавала. Почитайте гипотезы сумасшедших фанатов, упоенно оправдывающих все нестыковки сюжета и мира SH2. Посмотрите фильм – одну из лучших и бережных экранизаций видеоигр. С ужасом узнайте, кто убил Лору Палмер жену главного героя, и причем там Пирамидоголовый. Шедевр и классика второго эшелона.
На ПК игра вышла в расширенной версии с новым эпизодом и чуть поправленной графикой.
Где взять: дождаться портирования HD-издания, заявленного этим летом на консолях.

DOOM 3

Квинтэссенция ужаса, самая платформенно верная игра для ПК. Можно сколько угодно рассказывать про буйного конкурента с гравипушкой, но обратите внимание: DooM 3 – одна из немногих игр, где дизайн, игровая механика и повествовательные приемы слились в монолит, памятник, произведение видеоигрового искусства. Несмотря на то что камерой управляет бесноватый игрок, история рассказана увлекательно, в мельчайших, блестяще выписанных деталях. Первая встреча с каждым (!) противником обставлена ярко, выпукло, в меру пафосно – и страшно, черт возьми! Баланс между перестрелками (не по канону динамичными), «страшилками» и решением загадок выверен просто до миллиграмма. Блестяще переданное ощущение того, как герой – а вместе с ним и вы! – преодолевает страх, напитывается ненавистью, превращается из жертвы в воплощение мести и торжествующего добра с дробовиком. Роскошное художественное оформление, блестящая интеграция «гражданских» и дружественно настроенных военных NPC, греющие душу ветеранов отсылки к оригинальной дилогии – все современные адаптации старых хитов должны быть именно вот такими. Запас прочности в игре заложен такой, что ее не стыдно запустить даже сейчас – много ли вы знаете игр, не теряющих задора и внешности через семь лет, страшный для нашей индустрии срок? Так-то.
Где взять: в Steam, недорого.

Тут мы попрощаемся с ПК-ужастиками – ненадолго. Ведь были еще The Thing, Undying и Jericho, разной степени вменяемости Call of Cthulhu, Blood, Condemned и F.E.A.R. Даже если вы что-то из этого не видели, в каждом номере вас ждет пугающий сюрприз в рубрике «Чувство опасности». Читайте, бойтесь, будьте счастливы.

www.epidemz.net

ГЛАВПОЧТАМТ

Перед вами – единственный кадр, который Гусеву удалось сделать в секретной правительственной лаборатории.

Привет, друзья. Как говорят на селе: «It's good to be back». А конкретнее, здорово, что рубрика «О наболевшем» возвращается на страницы журнала «РС ИГРЫ». Кто-то любопытный может поинтересоваться, мол, уважаемый Иван Гусев, где вы так долго пропадали? Инопланетяне похитили? Конкуренты переманили? Случилась несчастная любовь, и вы врачевали душу на островах Фиджи? Отвечаю без утайки. Последние несколько месяцев я работал в секретной правительственной лаборатории в должности «Кролик подопытный». Ничуть не жалею о времени, проведенном в моей уютной белой палате. Хорошая кормежка пять раз в день, любые игры, регулярные сеансы психотерапии. Однако, как всегда, что-то пошло не так. Лаборатории урезали финансирование, а мне сократили количество приемов пищи до трех раз. Я понял, надо бежать.

И вот я снова с вами. В отличной форме спасибо последним разработкам отечественной нанопромышленности. Готов отвечать на ваши письма 24 часа в сутки. За время моего отсутствия журнал обзавелся аккаунтами во всех самых популярных социальных сетях: «ВКонтакте» (http://vkontakte.ru/pc_igry), Facebook (http://www.facebook.com/pc.igry) и Twitter (http://twitter.com/#!/pc_igry). Теперь вы можете задавать свои вопросы и здесь. Само собой, работает наш почтовый ящик: post@pc-games.ru. Ну и, конечно же, редакция открыта для общения на форуме forum.gameland.ru. Пишите письма! Спрашивайте о чем угодно – о состоянии индустрии, о жизни редакции, делитесь мнениями. Не знаю, чем там меня кормили в лаборатории, но энергии теперь хоть отбавляй.

Каждый год в ноябре нас ждет очередная Call of Duty. Таков закон природы.

ПИСЬМО НОМЕРА

Многие люди говорят, что игровой сезон начинается осенью (большинство хитов действительно выходит в осенние месяцы). С чем это связанно? Почему именно осень, а не весна или лето?
Михаил Черепков

Неспроста в каждом издательстве есть большой отдел, подсчитывающий, когда и сколько игр было продано. И, конечно же, если его сотрудники видят, что осенние релизы имеют наибольшую доходность, то будут советовать подгадать релиз к сентябрю-октябрю.

В торговле сезонность крайне важна. Летом хорошо расходятся купальники и мороженное, зимой шубы и лыжи, а цветы лучше всего покупают 7 марта и накануне 1 сентября. У игр срок, пока они считаются новинками, дольше чем, скажем, у фильмов. Блокбастер спустя четыре недели после премьеры будет уже мало кому интересен, его все посмотрели. А вот хороший экшен или RPG останутся актуальными на протяжении двух-трех месяцев. Поэтому игра, выпущенная в период с конца августа и где-то до 20-х чисел ноября, будет хорошо покупаться вплоть до самого Рождества. А под Рождество не только Санта-Клаус с эльфами носится, как угорелый. Полки магазинов пустеют на глазах. И особенно хорошо берут игры. На Западе это очень хороший подарок – не слишком дорогой, не слишком дешевый.

Впрочем, в последнее время осенний игровой сезон становится слишком насыщенным, и некоторые проекты помельче проходят незамеченными. Поэтому издатели постоянно ищут новые, удачные релизные «окна». Сейчас, например, немало хитов выпускают весной – конкуренция заметно ниже.

Приблизительный же календарь активности на игровом рынке выглядит так:

Зима. Декабрь и первая половина января – мертвый сезон. Все играют в осенние релизы. Во второй половине января и феврале появляются редкие, как правило, нишевые новинки.

Весна. Хорошее время для выпуска следующей части популярной серии. Crysis 2 вышла в марте, Portal 2 в апреле, «Ведьмак 2» в мае.

Лето. Затишье, лишь изредка нарушаемое смелыми релизами. The Sims 3 вышла летом, и это ничуть не помешало ей сделать кассу. В конце августа в бой вступает «тяжелая артиллерия» вроде Deus Ex: Human Revolution.

Осень. FIFA, Need for Speed, Call of Duty и все, что душе угодно. Денег в кошельке не хватает на все новинки, их явно придется докупать уже зимой.

Письма в редакцию «РС ИГР» присылайте в электронном виде на адрес: post@pc-games.ru

www.epidemz.net

Да пребудет с PC великая сила!

У меня такой вопрос: есть ли/будет ли игра вроде Heavy Rain на PC? И вообще, каких громких эксклюзивов ждать для любимой платформы? Хотелось бы, чтоб на PC вышло такое, чтобы у которых есть консоли, но нет такой чудесной штуки, как компьютер, локти кусали. А пока локти кусаю я…

Денис Шпетный

Эх, Денис, Денис… Зависть – признак слабости. Уж сколько раз я говорил, не завидуйте, друзья, братьям-консольщикам, они нам не враги. По большому счету, что такого особенного вышло или вот-вот выйдет в 2011 году на консолях, чтоб до костей обгладывать себе локти? Mortal Kombat, Gears of War 3 и Uncharted 3: Drake's Deception. Зато на PC есть «Ведьмак 2: Убийцы королей», Minecraft, Magicka, Might and Magic: Heroes VI и множество неплохих MMORPG вроде Rift. А совсем скоро увидят свет Star Wars: The Old Republic и Diablo III. Вот и получается, нет смысла выяснять, чья пушка громче бабахает.

Большинство хитовых проектов сегодня выходят и на консолях, и на PC. Сейчас, когда Steam сделал доставку цифрового контента простой и вполне доступной по цене и прижились микроплатежи, все больше разработчиков вдруг «вспоминают», что в каждой второй семье есть компьютер.

Шепард и команда не одобряют твои поступки, Илья.

Скажите, существует ли демоверсия игры Mass Effect и проходило ли открытое бета-тестирование онлайнового шутера Brink? Дело вот в чем. Для ознакомления с этими играми мне пришлось скачать их из Интернета. И тут я открыл для себя маленький плюс пиратства. Поиграв в пиратскую версию Brink, я быстро раздумал покупать эту игру, хотя намерения мои были самые серьезные. У меня были серьезные проблемы с текстурами. Возможно, это недостаток «пиратки», но все равно мне игра не понравилась вообще. Скачав же Mass Effect, я сразу же заказал ее через Интернет. А после без сомнения купил вторую. Сейчас жду не дождусь Mass Effect 3. Так что и у пиратства есть свои плюсы.

Илья Якунин

Свои плюсы, наверное, есть и у гильотины по сравнению с виселицей. Вы, Илья, судя по всему, геймер совестливый, потому что очень уж хотите оправдаться. Только плохо получается. Вы украли две игры, а потом решили заплатить BioWare, a Splash Damage оставить с носом. Brink действительно не был выдающимся шутером, но и полным провалом его тоже не назовешь. Проблема с текстурами, скорее всего, спровоцирована неблагородным происхождением копии игры, либо вашим «железом» и отсутствием нужных драйверов. Да и непонятно, на каких серверах вы воевали. Сколько там было читеров? Сильно ли лагало? Отсюда и испорченное впечатление.

Открытое бета-тестирование Brink не проводилось. У Mass Effect нет демоверсии (хотя у второй части есть, и BioWare обещает выпустить демку третьей). Однако, по большому счету, в вашей истории, Илья, это мало что меняет. Выпускать демоверсию или нет, проводить ли публичное тестирование или не стоит – решают разработчик и издатель. А мы, геймеры, вправе выбирать, покупать ли игры или поберечь свои деньги. По-моему, все честно.

Здравствуйте! Решил написать потому, что наболело… Почему мой любимый журнал «PC ИГРЫ» так часто меняет главных редакторов? Неужели все так плохо? Неужели у любимого журнала такая текучка кадров? Давайте-ка там соберитесь, покупать журнал не перестану все равно, но читать хочу всегда от корки до корки, а не просто класть на полку.

Dugi_Evgen

Неужели все так плохо? Правильнее сказать, неужели все так хорошо! В журнале всегда работали люди молодые, талантливые и амбициозные. А такие, знаете ли, жуть как востребованы на рынке труда. И вот представьте себе такую ситуацию: сидите вы себе в офисе, редактируете спецматериал о проблемах малых народностей в современных играх, как вдруг заходит капиталист в дорогом костюме, попыхивая сигарой и говорит:

– Мистер редактор. Наша трансатлантическая корпорация хочет предложить вам ответственный пост в нашем парижском офисе.

Редактор «PC ИГР», конечно же, отвечает:

– Ну что вы, уважаемый. Какой Париж?! У меня сдача номера на носу.

– Понимаю, понимаю, – кивает капиталист, и кладет на стол трудовой договор. – Вашу зарплату можете вписать сами.

И тут редактора «PC ИГР» начинают терзать сомнения. Потому что фантазия у него хорошая, и сумму он задумал крайне привлекательную.

Ну а если серьезно, все бывшие редакторы нашего журнала сейчас заняты хорошим, интересным делом. Например, Дмитрий Голубничий – издатель журнала Empire, Алексей Ларичкин – шеф-редактор в компании «1С-Софтклаб», Александр Трифонов – руководитель интернет-проектов ИД «ТехноМир», а Игорь Сонин учится в Высшей Школе Экономики на MBA. Каждый сам выбирает себе дорогу.

Текучка же в «PC ИГРАХ» не выше, чем в других игровых изданиях. Хватает и новичков, и «долгожителей». Лично я с журналом сотрудничаю с 2003 года… С 2003-го?!… Боже мой, какой я старый.

Не поверите, но миллионам геймеров нравится подобное времяпровождение.

Объясните, что со мной не так. Я ненавижу MMORPG. Многие мои друзья просиживают вечера напролет – кто в World of Warcraft, кто в Lineage 2, кто в Aion, а я решительно не понимаю, что там может нравиться? По мне так это даже не игры, а изнурительная работа. Наблюдал недавно, как один знакомый «качается». Его персонаж бегал по полянке и тупо забивал мелких монстров. Тюк-тюк-тюк, следующий, тюк-тюк-тюк, следующий. Я его спрашиваю: «А о чем вообще сюжет?» Знакомый ничего толком объяснить не смог, такое впечатление, что он и сам плохо понимает, где находится и что вокруг происходит.

Возьмем, к примеру, Dragon Age. Там рассказана замечательная история, и герои все интересные, и задания нео-

www.epidemz.net

бычные. А в вашем Rift что хорошего? Убей 10 кабанчиков, собери 20 костей скелетов, перебей 50 монстров, ползающих по пляжу. Никакого разнообразия! Еще и в чате можно на грубость нарваться. Где здесь кайф?

Вадим Соболев

Вопрос, на самом деле, не такой простой, чтобы на него в двух предложениях ответить. Проще всего отмахнуться, мол, все люди разные, кому-то нравится Моцарт, кому-то Киркоров.

В каждом игровом жанре есть что-то, чего не хватает другому жанру, а чего-то недостает. Так, в квесте обычно все хорошо с сюжетом, диалогами, интригой, но отчаянно не хватает действия. Шутер же предлагает действия в избытке, зато занимательную историю там редко найдешь. И это правильно. Поклонники адвенчур любят неспешный, вдумчивый геймплей, фэны FPS ненавидят паузы, и долгие задушевные беседы персонажей их только раздражают.

Онлайновые ролевые игры берут своим: проработкой мира, социальной составляющей, сложными заданиями, которые невозможно выполнить в одиночку. У MMORPG хватает минусов – порой, особенно в некоторых азиатских проектах, рутина доминирует над здравым смыслом, и дураков в онлайне тоже хватает, но… очень часто вы получаете опыт, который не найдете в других жанрах. В MMORPG не только убивают эпических боссов, но и устраивают роскошные свадьбы, проводят пивные фестивали, марафоны голых гномов и даже гей-парады. Чего стоит одно только нашествие зомби в World of Warcraft, когда на целую неделю нормальная жизнь в игре была парализована. Эпидемия выкосила столицы Орды и Альянса, и толпы ходячих мертвецов гоняли по Азероту немногих здоровых игроков. То-то было весело!

Gears of War 3 появилась на торрент-трекерах задолго до релиза на Xbox 360.

Доброго вам времени суток, Иван, да и всей редакции «РС ИГР»!
Я не понимаю консольщиков! Сейчас расскажу почему. Много хороших игр не выходит за пределы приставок. И мы, ПК-юзеры, на форумах всяких, иногда пишем что-то вроде: «Блин, почему только на консолях игра выходит! Почему не портируют на ПК!?» А консольщики в ответ: «Хватит ныть, задолбали! Купите консоль и играйте! Это все из-за пиратства на ПК игра не выходит!»
Но! Я много где видал консольщиков, которые жалуются, что у них игра с флэшки не запускается, прошивка не обновлена, или спрашивают, как и где лучше консолечку прошить. Говоришь им: «Что вам мешает купить игру, вставить диск в приставку и спокойно играть?» У всех одна отговорка: «Ты видел, сколько игры стоят? У меня нет таких денег!»
В общем, приставочники тоже нехило пиратят, и не надо гнать, что все ПК-юзеры – воры, все скачивают с торрентов. Просто на приставках поиграть в пиратку сложнее. Или нет? Я не знаю, у меня нет приставки…

Евгений «Jet-Frozen» Оголь

Все верно, проблема пиратства актуальна и для консолей. Хотя, конечно, в гораздо меньшем масштабе. В России «прошитых» приставок, пожалуй, больше, чем обычных. А за границей не так. Сильно не так. Лично мне кажется, что западные геймеры ответственнее относятся к своим покупкам. Человек, покупая консоль, прекрасно понимает, что «железо» как раз дешево, а вот на игры придется здорово потратиться. Любой геймер за год накупит экшенов и шутеров на сумму, превышающую стоимость приставки.

У нас все иначе. Многие родители делают своим чадам дорогой подарок – Xbox 360/PlayStation 3 на день рождения или Новый год и думают, что на этом расходы окончились. Будто теперь приставка сама себя будет играть, да сына развлекать. Некоторые даже не знают, сколько стоят консольные проекты в России. Думают, что не дороже компьютерных игр. А когда узнают правду, начинают искать способ выкрутиться. Можете сами догадаться, до чего они додумываются – вариантов, право, немного.

В общем, Евгений, ситуация, которую вы описали, характеризует игровой рынок России в целом, а к мнимому «противостоянию» консольщиков и персональщиков особого отношения не имеет.

Меня зовут Инна, мне 15 лет, я живу в городе Медвежьегорске. Мой друг Дима Яковлев постоянно покупает ваш журнал. Поэтому я и решила вам написать. У него скоро день рождения, и я хочу признаться через ваш журнал: ДИМА, Я НЕ ГЕЙМЕРША! Я не прошла Portal 2, которую ты мне дал, хотя и сказала, что прошла. Меня хватило на полчаса, а потом стало скучно. И я не играла в Deus Ex: что-то там. Мне вообще вся эта фантастика по барабану. Я смотрела ролики в Интернете, а тебе просто пересказывала, что видела. А диски, которые я тебе давала, они не мои, а двоюродного брата. Он такой же, как ты, все время за компьютером. Я врала тебе, Дима, потому что ты только об играх и говоришь. А я игры не люблю, мне ты нравишься. Пригласи меня гулять! Не будь тормозом!!!

Ну что тут можно сказать? Дима, не будь тормозом. ■

РЕДАКЦИЯ ОТВЕЧАЕТ

на вопросы, заданные на forum.gameland.ru и в социальных сетях.

Меня волнует, когда выйдет Postal 3? Боюсь, что он побьет рекорд Duke Nukem Forever…

Антон Шалунов

3 ноября. Игра действительно разрабатывалась неприлично долго – проект побывал на трех E3, четырех КРИ и пяти «Игромирах». По словам разработчиков, за эти годы они выпили 138900 литров пива.

Надежду на то, что Red Dead Redemption выйдет на PC, уже можно хоронить?

Gokk

Rockstar Games никогда не спешила с выпуском своих игр на PC. Например, Bully вышла на консолях в 2006 году, а к нам пожаловала лишь в 2008-ом. Надежда еще жива. Многие не верили, что L.A. Noire будут портировать на ПК, но это же все-таки произошло.

Сколько времени нужно потратить нечего не знающему о программировании человеку, для того, чтобы научиться создавать движок для игр?

Fun_Panda

Целую вечность. И, возможно, еще немного. Впрочем, на самом деле, все зависит от упорства этого самого «ничего не знающего о программировании человека».

Выйдет ли золотое издание Mass Effect 2 с русской озвучкой?

Большой Папочка

Нет. Так решили в Electronic Arts. Им не понравилась негативная реакция людей на локализацию Dragon Age: Начало.

Какие перемены ждут журнал в связи со сменой главного редактора? Вернутся ли в журнал постеры? Будет ли хит-парад игр?

Андрей Рогачев

Перемены, конечно же, будут. Например, вернулись рубрики «О наболевшем» и «Галерея». Будут и другие, более значительные перемены. Обо всем расскажем в свое время. Кстати, о возвращении постеров мы тоже думаем.

Подписывайтесь на страницу «РС ИГР» в сети «В контакте» и задавайте свои вопросы: vkontakte.ru/pc_igry

www.epidemz.net

www.epidemz.net

СОДЕРЖАНИЕ DVD

СМОТРИТЕ В ЭТОМ ВЫПУСКЕ ВИДЕОЖУРНАЛА LEVEL UP:

BATTLEFIELD 3
Тема этого номера Level UP – самый долгожданный и многообещающий FPS этого года. Разумеется, речь идет о третьей части Battlefield от компании Electronic Arts. Сейчас вы сможете ознакомиться с нашими первыми, но далеко не последними впечатлениями об игре.

GEARS OF WAR 3
Представители новой расы в очередном выпуске Gears of War лопаются как мыльные пузыри, а мы по-прежнему можем пилить локустов. В принципе, это Gears of War 2, доведенный до ума и отшлифованный до блеска, – смотрите нашу «Точку зрения».

WARHAMMER 40K: SPACE MARINE
Space Marine – игра, рассматривать которую можно исключительно через призму знания вселенной Вархаммер и уважения, а еще лучше любви к ней. В такой ситуации она стопроцентно произведет впечатление.

RED ORCHESTRA 2: ГЕРОИ СТАЛИНГРАДА
Самые реалистичные многопользовательские сражения, посвященные одной из решающих битв Великой Отечественной войны, для самых хардкорных игроков. Наша «Точка зрения» на Red Orchestra 2: Герои Сталинграда.

ROCK OF AGES
Довольно простая, очевидная идея и умопомрачительная реализация – Rock of Ages легко покоряет проработанным до мельчайших элементов дизайном и возможностью разрушить все значимые достижения мировой истории.

GAME HUNTERS
Новый мини-сериал Game Hunters, в котором мы предлагаем вам по-новому взглянуть на знакомых игровых персонажей, прорвавшихся в нашу реальность, а также вдоволь посмеяться, погрузившись в захватывающую историю двух «охотников зац играми».

www.epidemz.net

ТАКЖЕ НЕ ПРОПУСТИТЕ ПОЛЕЗНЫЕ ФАЙЛЫ НА PC-ДИСКЕ:

FIFA 12
Новая часть известного футбольного симулятора – FIFA 12. В демоверсии доступно шесть команд: испанская «Барселона», английские «Манчестер Сити» и «Арсенал», итальянский «Милан», немецкая «Боруссия Дортмунд» и французский «Марсель», поиграть за которые можно в шестиминутных товарищеских матчах. В этом году разработчики особое внимание уделили физическому движку, оборонительным действиям команд и проработке дриблинга. В FIFA 12 включены 29 официально лицензированных лиг из 22 стран мира.

HALF-LIFE 2 - TITAN: XCIX
Качественный мод, действие которого разворачивается на космическом корабле. По сюжету, главный герой просыпается после серьезной аварии и пытается найти выживших, вместе с которыми он должен быстро устранить неисправности, пока навстречу кораблю мчится огромный метеорит.

HARD RESET
Демоверсия футуристического шутера от польских разработчиков. Окунуться в атмосферу киберпанка можно в одном из уровней игры, где восставшие роботы и нашпигованные оружием механоиды пытаются уничтожить последний оплот человечества – город Бельфегор.

DEUS EX: 2027
Приквел к первой части Deus Ex с интересным нелинейным сюжетом. Модификация добавляет множество новых видов оружия, предметов, навыков и имплантатов, а также поддержку графических эффектов DirectX 9.

АНАБИОЗ: СОН РАЗУМА
Демоверсия хоррор-шутера от киевской студии Action Forms. Сюжет игры закручен вокруг застрявшего во льдах корабля «Северный ветер», на котором то и дело проявляются пугающие аномалии...

BLOCKS THAT MATTER
Демоверсия забавного логического платформера, где игрок, управляя тетроботом, должен собирать различные материалы и с их помощью решать головоломки для прохождения уровня.

www.epidemz.net

НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ

БЕТА DIABLO III: ВСЕ, О ЧЕМ ВЫ МЕЧТАЛИ, И ГАРЕМ В ПРИДАЧУ

Ш мыгнув носом, скажу: судя по «бете» Diablo III, ребята из «Метелицы» руководствовались принципом «тех же щей, да погуще влей»: проклятые пиндосские разрабы делают игру такой похожей на предшественниц в своей аддиктивности, что про нее можно написать только «медитативно» – пятьсот раз, потому что тема сексуальной эксплуатации раскрыта полностью и придраться не к чему – и отправляться играть обратно. Съесть каждого монстра, урча и причмокивая (а потом выблевать, как это делают зомби-матки, кхыгыгы)… Цитаты и всякие-разные аллюзии – от впечатления, что в бета-тестировании Diablo III принимают участие и культовые игровые журналисты, и гражданин Чхартишвили, и Татьяна Никитична, и ее сын. Все правдами и неправдами получили от Blizzard приглашения и завели себе по десятку героев – пять классов, два пола, чо. Анимация же разная*.

КОМФОРТНЫЙ КОМБАЙН

Бета (которую правильно называть «демо») преступно коротка. Забег до финального босса (короля скелетов) занимает час; максимальный (тринадцатый) уровень делается за три. Вы успеваете оценить крафтинг; восторг, правда, увядает, когда вы понимаете, насколько крафт корейский – если у предмета две случайные характеристики, какой шанс получить нужное сочетание? А ведь еще значения характеристик сильно зависят от тупой удачи…

Удивительное удобство игры вы оцениваете исподволь. Святая троица – переносящий в Новый Тристрам камень; котел, в который вы зашвыриваете мусор (и получаете деньги); и куб, в который вы засовываете магические предметы (на выходе – ошметки для крафтинга), – дают удивительную свободу предаваться р-р-рубилову. В город вы ходите только сдавать квесты и чинить вещи. Кузнец, что замечательно, общий у всех ваших персонажей (надо полагать, остальные мастера, в бете недоступные, – тоже). Pages of training для скармливания повышающему квалификацию молотобойцу, которому ваш герой помог убить (упокоить) жену, вы ищете с особым тщанием. Еще у всех ваших персонажей общая касса.

Р-р-р-убилово тоже обставлено с максимальным удобством. Умения нельзя менять только что в бою; вам не нужно «перекидывать таланты», платя за это деньги, вы просто меняете отдельные приемы и заклинания – и пробуете, пробуете, пробуете. Приемов на каждый класс – десятка полтора (доступных), комбинаций… много (и это притом, что рун, меняющих свойства умений, в бете нет). Удары, заклинания, выстрелы, плевки, давление противника взрывающимися жабами – все великолепно анимировано и хорошо озвучено. Героя можно на ходу перенастраивать – с максимальной выживаемости при общении с боссом на эффективное выкашивание мелочи. Выпадающее из монстров золотишко подбирает вызываемый свитком компаньон, который (как детский даймон в книгах Филипа Пуллмана) каждый раз разный – то лягушка, то змейка, то курица. Мой персональный фаворит – свинка, которая привносит в происходящее так называемый comical relief. «Комическое облегчение» р-р-рубилову необходимо, так как среди монстров попадаются на редкость мерзкие (и по внешности, и по внутреннему содержанию). Например, округлые франкенштейны, которые после умерщвления дополнительно раздуваются, лопаются и выпускают наружу змеищ или чертей. Классические скелеты, летучие мыши, прыгучие «собачки» и зомби, впрочем, среди противников преобладают. Кстати говоря, музыкальные темы и звуки от выпадающих предметов тоже подражают классическим (времен Diablo без номера), а т.н. lore создает впечатление, что третья игра продолжает первую – тут и развалины старого Тристрама, и избушка ведьмы Адрии, и родная дочка Адрии, и плохой король Леорик, и его верный Лахданан, и куча «пасхалок». Да, еще одно удобство – lore не нужно читать, как в World of Warcraft; в Diablo III lore само себя вам читает.

Ё-МОЭ

Главная прелесть классов – их двуполость. Непонятно почему, но играть за женщину, будучи мужчиной, в Diablo III не стыдно, в отличие от WoW. Наверное, дело в фиксированной изометрической камере, которая отчуждает вас от персонажа. Я начал с женщины-Wizard'а, потому что 1) она очень похожа на Sorceress из Diablo II и 2) вообще предпочитаю magic user'ов, – и вошел во вкус. Видите ли, Колдунья (знаю, официальный русский перевод другой) не только выглядит как японская старшеклассница (она студентка магического универа, да, да); у нее приятный, соответствующий возрасту, голос и смешное сочетание магической компетентности с житейской неопытностью. Девица бестактно спрашивает у кузнеца, как он себя чувствует, прикончив близкого человека, и объясняет любопытство тем, что еще не была ни с кем эмоционально близка. И – увы? – становится интересно, что скажут кузнецу (и напарнику-паладину) другие героини и какой у них тембр голоса… Diablo III – гаремная игра, с этим надо смириться; женские персонажи – коллекция архе- и стереотипов. Мимоходом о спеллах волшебницы. Понятно, что физическая хрупкость Wizard впоследствии – на высоких уровнях сложности – выйдет ей боком. Но в бете волшебница производит впечатление всемогущества. За-

www.epidemz.net

морозка с топпингом из кинетической волны – это очень вкусно и не приедается: во все стороны – но не на японскую девочку – летят кровь, кишки, щепки из гробов и каменная крошка из надгробий. Большие стада мертвяков на первой просторной местности выпасаются специально для любителей «ачивок»; я сумел прибить одним заклинанием 26 монстров, но это явно не предел. А потом Wizard получает еще луч смерти, который выглядит и работает как в Magicka... Прикоснуться к Колдунье зверье не успевает; единственная проблема барышни – волшебные щупальца, сопровождающие «редких-элитных» мобов. К счастью, энергетические тентакли всеядны и охотно хватают NPC-напарника, ручного паладина (Templar), нашего танка и хилера.

Варварка схожа с Колдуньей тем, что не бегает от монстров; но воплощает она, понятное дело, не Изящество, а Мощь. У нее рыжие волосы, акцент Хайди Клум и формы Скарлетт Йоханссон, наследницы викингов, снимающей, снимающей, снимающей себя на мобильный телефон во всех ракурсах и ради всего человечества. Кстати, о боевых приемах Скарлетт-Брунгильды – они выражают Мощь наряду с, гм, грудными мышцами (которые, кажется, все-таки подпрыгивают при выпадах). Замечательно, что в ощущениях от ударов есть маленькие различия: обычный Cleave, цепляющий нескольких противников и пополняющий ярость, разбрасывает потрошки свинобразов на умеренное расстояние, а получатель «удара Древних» (на который ярость расходуется) летит через пол-экрана, и «след кровавый стелется по сырой земле». Варварица – персонаж, который с наибольшей частотой зашвыривает статистов прямо в камеру; тела и их фрагменты вращаются, как пропеллеры. И да, с получением пассивной способности, восстанавливающей жизнь (в размере 10% от нанесенного урона) нордической женщине становится ну совсем трудно умереть (в бете можно пить жизнь даже из разламываемых бочек; по идее, это должны поправить).

Охотница на демонов женского пола при относительно близком рассмотрении не похожа на Сильванас из WoW; она живая, умеренно теплая, а глаза у нее горят, очевидно, только в процессе истребления нечисти. Обычная обувь, будучи надетой на охотницу, приобретает высокие каблуки, а любые брюки блестят, как кожаные, и облегают. Зрелая леди среднеевропейской наружности в бою несколько уязвимее, чем другие дамы; на доступном в бете интервале уровней у нее нет пристойных AoE-приемов. Гранаты неплохи, но прицельно метать их довольно трудно, веер из ножиков наносит мало урона. Взрывчатые боло, наматывающиеся на врагов, эффектны, но опять-таки слабоваты. Активируемые и пассивные акробатические способности лично у меня вызывают легкое недоумение: зачем отпрыгивать от врагов и куда – в другую кучку монстров? Возможно, носительница щелкающих арбалетов задумывалась как support class; на низких уровнях «групповой» дебафф (аналог Hunter's Mark из WoW) есть только у нее.

Witch Doctor («ВИЧ-доктор» – говорит Александр Каныгин) кажется слабой до поры – пока игрок не проникнется коварным и крадучим стилем игры, а персонаж не получит умение заселять в свои жертвы призраков, вытягивающих жизнь. По эффективности способность сопоставима с лучом смерти, по стильности – превосходит его. Если цель преставится до того, как истечет срок годности духа, последний перескакивает на другого моба; и так далее, и так далее. Замечательно, что в толстых и вредных противников можно заселять всех трех Касперов одновременно. А вот жабы, короткоживущие пауки и источающие трупный яд зомби выглядят настолько же впечатляюще, но эффективны в меньшей степени. «Эль бруха» еще красиво плюется отравленными дротиками из духовой трубки. Классу, возможно, нужно легкое усиление (нужно смотреть, что там дальше); несомненно, что темнокожая леди, которая вполне себе Бейонсе и Розарио Доусон, нуждается прежде всего в распрямлении позвоночника – она ходит не крадучись, а как радикулитная больная (или как ее зомби-питбули, но они-то мертвые, а девушка живая). Мужской вариант игрока вместо благостного созерцания мелькающих шоколадных икр, предплечий и ягодиц быстро начинает испытывать боли в позвоночнике (эмпатический инстинкт – ужасная вещь).

Монашка (один в один Handmaiden из KOTOR II), среброголовая и быстроногая обладательница псевдорусского акцента (мужской-то вариант – форменный Распутин), как и вуду-тетенька, первоначально производит впечатление слабости. Уровню к шестому блондиночка нагоняет остальных героинь и начинает месить монстров зрелищными проникающими ударами и мытищинскими «вертушками» с разворота – а варвар(ша) поясняет врагов неразборчивым криком, если вы в партии. Именно там практикующей исихазм монашке и место – если тот же варвар может подтанковывать, то она умеет подлечивать себя и коллег, наводить защитные и отражающие ауры и даже «делать домик» – купол, под который монстры входа не имеют. На высоких уровнях сложности умение, скорее всего, будет бесценным. Соло? Если вы внимательны и хладнокровны, то можно и так.

1 *Впервые увидев мужскую форму варвара в мультиплеере, я принял его за огра и пытался убить.*

2 *Обелиски, дающие временные бонусы, очень часто и очень кстати оказываются рядом с сильнми монстрами.*

3 *Имя монстра почему-то вызывает ассоциации с «синими постами» на форумах WoW.*

4 *Цветовая схема в Diablo III не такая, как в WoW, и реагирующий только на фиолетовый цвет может не глядя переработать редкий предмет.*

5 *Здесь Варварша похожа на Фиону из «Шрека», но в динамике все намного лучше.*

6 *Типичная для Варварши ситуация: под 100% жизни и ярости, кровь, кишки, а врагов, гм, раскорячило.*

7 *Последний босс умирает элитченько и роняет желтенькое.*

** Мнение автора может не совпадать с мнением редакции.*

НЕ НАСТУПАЙТЕ НА ПРОВОДА

В Diablo III развлекают не только героини и их способности; бесценны гоблины, поклоняющиеся, как нам подсказывает аудио-lore, демону по имени Жадность. Светящиеся твари с мешками убегают от нас, нервно хихикают и роняют золото; азарт – в том, чтобы успеть забить гоблина до того, как он запрыгнет в свой портал, и получить много призов. Еще одна азартная штука – «события»: вскройте саркофаг – и покачайтесь минуту на набегающих волнах скелетов; согласитесь помочь леди-призраку – и разложите ее кости в усыпальнице, уворачиваясь от нежити. Интуиция подсказывает, что типов подобных забав в полной версии будет неизмеримо больше. Ложка дегтя в бочке красоты и благости: Blizzard хочет от нас при игре в Diablo III поддержания непрерывного интернет-соединения. Люди из Rock, Paper, Shotgun не зря писали в контору письмо о неразумности этой идеи: если в связи с сервером возникает маленькая заминка, вас из игры вышибают, а ваш персонаж, который стоял над телом убитого редкого монстра и готовился забрать лут, оказывается в деревне. Подземелье создается заново, и уже без того типа. Blizzard, ну. Не надо делать зла слону. ■

www.epidemz.net

Автор:
Эдди Коркоран

ЧУВСТВО ОПАСНОСТИ

АНАБИОЗ: СОН РАЗУМА

СЕВЕРНОЕ СИЯНИЕ

«Помимо коварного света и еще более коварного всепроникающего холода – холода смерти, холода могил и черных скал – не давал уснуть еще и шум. Врач полагал, что за две темных полярных зимы привык к скрипу деревянной обшивки корабля, резкому треску лопающихся от переохлаждения металлических деталей и неумолчному стону, визгу и гулу льда, сжимающего корабль в своих тисках, но здесь, где его тело отделяли от льда лишь несколько слоев шерстяной ткани и волчья шкура, треск и движение льда под ним наводили ужас. Все равно что пытаться заснуть на брюхе живого зверя».

ТУУНБАК ЗОВЕТ

Это строки из великого романа Дэна Симмонса «Террор», повествующего о несчастной судьбе английской полярной экспедиции 1845 года. Два корабля-гиганта, «Террор» и «Эребус», оказались в ходе этой экспедиции заперты во льдах, где были вынуждены провести несколько лет, прежде чем милосердный холод Арктики навсегда поглотил суда и их экипаж; компьютерная игра «Анабиоз: Сон разума» повествует совсем о других событиях, однако без книги, думается, не было бы и игры – иначе почему, скажите на милость, роман Симмонса читается как предисловие к «Анабиозу», а главного героя то и дело хочется назвать капитаном Крозье… к тому же, за спиной все время чудятся шаги огромного зверя, живущего и охотящегося в этой мертвой белой пустыне. Нет, определенно: если вы хотите знать о холоде самое страшное – читайте «Террор» и играйте в «Анабиоз».

НИЖЕ НУЛЯ

И в том, и в другом случае нам предстоит близкое знакомство с умирающим кораблем, от одного взгляда на который хочется залезть в теплую ванну. Действие «Анабиоза», правда, происходит не в середине девятнадцатого века, а во второй трети двадцатого: ледокол «Северный ветер», который должен был подобрать одиноко метеоролога, внезапно оказывается покинутым и, очевидно, непригодным к эксплуатации – главного героя, таким образом, вместо комфортного путешествия домой ждет медленная и мучительная смерть в Заполярье. Инстинкт самосохранения, однако, гонит его в чрево ледокола, где он и будет на протяжении всей игры пытаться выжить, попутно исследуя темное прошлое огромного корабля. Может, в «Анабиозе» и много ляпов, ошибок да и просто мешающих играть моментов – да вот только в главном ему,

ИЗДАТЕЛЬ: 1С-СофтКлаб
РАЗРАБОТЧИК: Action Forms
ДАТА ВЫХОДА: 5 декабря 2008 г.
СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА В ПРЕССЕ: 6.5/10

www.epidemz.net

пожалуй, конкурентов нет: уже через несколько минут знакомства с внутренним миром «Сна разума» ловишь себя на мысли, что было бы неплохо надеть свитер. Холод здесь – лучший в компьютерных играх, местная вьюга одним только свистом способна бросить в дрожь. Тут многое завязано на банальном выживании, здоровье героя в буквальном смысле зависит от температуры воздуха… а так как она здесь практически везде много ниже нуля, то и процесс игры превращается в адреналиновые пробежки от одного источника тепла к другому. Стоит чуть замешкаться – и герой начнет замерзать, его движения станут вялыми и медленными, и даже нападение очередного монстра будет казаться не кошмаром, а счастливым избавлением. Благо в художественном смысле все исполнено на «отлично»: мороз и железо – та еще комбинация, и ребятам из Action Forms удалось довольно тонкими мазками передать всю ее мрачную фатальность. Покрытые изморозью переборки, хрупкие ступеньки шахтных лестниц, безумный вой ветра с внешней стороны ледокола… очень, очень атмосферно.

КОГДА-ТО ТЫ БЫЛ СВАРЩИКОМ

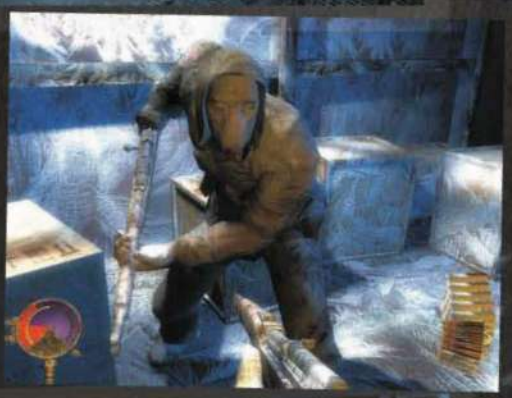
При этом монстры, конечно, хороши и сами по себе. Являясь в прошлом членами экипажа (история «Анабиоза» сложна и запутана, так что не будем вдаваться в детали – гораздо интереснее узнавать все самому), после своей пугающей трансформации все они сохранили свои основные черты: Кочегар разгуливает, гхм, топлесс, Сторож бродит по кораблю в тулупе и постреливает из трехлинейки, а Сварщик повсюду таскает с собой электроды. Правда, перейдя на темную сторону Силы, эти ребята играют на контрасте: полуголый Кочегар сразу заставляет вспомнить детские опыты с языком и какой-нибудь ледяной железякой; электроды Сварщика излучают не жар, а холод; Надзиратель звонко чеканит шаг в пустых коридорах «Северного ветра»… компания, прямо скажем, еще та. Причем парней ситуация, сложившаяся на борту ледокола, вполне устраивает, и главного героя они воспринимают исключительно как дополнительный источник тепла – то есть как угрозу, которую срочно необходимо устранить. В таких условиях выживать становится еще трудней, хотя, казалось бы, дальше некуда. Каждый удар, каждое ранение снимают не процент жизни – понижают температуру тела, отчего в озноб бросает стократ сильнее обычного. На каждую встречную лампочку хочется молиться, каждый работающий прибор воспринимается подарком богов… а детская игра в снежки с каждой секундой кажется все менее забавной.

НО Я МОРОЗОВ НЕ БОЮСЬ

Помимо вышеперечисленного, «Анабиоз» периодически развлекает игрока красивыми и глубокими флэшбэками. Выглядит это так: герой находит чей-то окоченевший труп, вступает с ним в ментальное взаимодействие и мгновенно переносится на некоторое количество лет назад – в ситуации, когда, собственно говоря, труп и стал трупом. В силах игрока исправить это досадное недоразумение, выполнив определенную последовательность действий лучше, чем это сделал в свое время покойник. После таких опытов каждая встреча с озверевшим матросом воспринимается особенно болезненно – прием не новый, но от этого ничуть не менее действенный. В результате история, рассказываемая «Анабиозом» (как и история «Террора»), превращается в удивительно правдоподобную историю безысходности, историю почти джек-лондоновского безумия и одиночества, историю, в которой не приходится рассчитывать на счастливый конец. В конце концов, истории, которые завершаются схваткой с древними богами времени, не могут заканчиваться по-настоящему хорошо. В нашем мире есть вещи, которые старше, и хитрее, и сильнее нас – жалких существ, появившихся на этой планете несколько жалких тысяч лет назад… Так что постарайтесь забыть обо всем, что видели, к следующему декабрю, когда температура будет медленно опускаться к тридцатиградусной отметке, воздух начнет искрить и кусаться, а впереди по какой-то причине окажется дорога длиной в несколько автобусных остановок. Потому что если не забудете, если все еще будете помнить звук, с которым замерзшее железо трещит и крошится, точно песочный корж, то мысль о том, чтобы остановиться и просто лечь в отдохнуть в ближайшем сугробе окажется необычайно привлекательной. ■

СТРАШНО ИНТЕРЕСНО

1. **Все восемнадцать основных локаций игры воссозданы по чертежам реально существующего ледокола.**
2. **«Анабиоз» поддерживает PhysX – это означает, что при наличии производительного компьютера в игре можно насладиться продвинутой физикой частиц: например, при включении очередного генератора лед вокруг начнет реалистично таять и превращаться в воду.**
3. **«Большинство компьютерных «ужастиков» заставляют вас дрожать, но ни один – так, как это делает «Анабиоз». Gamespot.com, 8/10**
4. **Авторы игры утверждают, что одним из ориентиров при создании «Сна разума», служил мрачный триллер Condemned: Criminal Origins.**
5. **Предыдущим проектом Action Forms был посредственный экшен «Вивисектор» – не имеющий с «Анабиозом» ничего общего и, увы, совершенно непригодный к употреблению.**



РЕЗЮМЕ

Насколько страшно: Парацетамол пригодится, это точно
Почему страшно: потому что мы знаем, зачем нужны валенки и шапки-ушанки
Для кого страшно: всем жителям этих широт

www.epidemz.net

АНОНС

РС ИГРЫ #12'2011

ДЕКАБРЬСКИЙ НОМЕР «РС ИГР» В ПРОДАЖЕ С 24 НОЯБРЯ

БИТВА ТИТАНОВ

В следующем номере в битве за звание лучшего милитари-шутера столкнутся Battlefield 3 и Call of Duty: Modern Warfare 3. Противостояние обещает быть грандиозным: Call of Duty давно уже превратилась в самый популярный FPS на планете (и совершенно заслуженно). Но EA DICE готовы ответить Infinity Ward потрясающей графикой на PC, и самым соблазнительным мультиплеерным режимом, который мы когда-либо видели. Получится ли у Battlefield 3 свергнуть гиганта с олимпа? Ответ на этот вопрос читатели «РС ИГР» узнают первыми в России. Рецензии на оба проекта читайте в декабрьском номере.

А также:
- Kingdoms of Amalur: Reckoning
- Dragon Age 2: Mark of the Assassin
- Might & Magic: Heroes 6
- Syndicate
- RAGE
- Renegade Ops
- Dead Rising 2: Off the Record
- Deus Ex: Human Revolution – The Missing Link
- Dungeon Siege 3: Treasures of the Sun

и многое-многое другое...

gameland.ru

Это предварительный анонс. Мы работаем над следующим номером. Обновленный и окончательный анонс «РС ИГР» публикуется примерно за неделю до начала продаж журнала по адресу: www.gameland.ru/articles/rgmags/pg/

www.epidemz.net

ОТКРЫТЬ «МУЖСКУЮ КАРТУ» СТОИТ, ДЛЯ ТОГО ЧТОБЫ

Получать скидки в барах, ресторанах и магазинах твоего города

Участвовать в акциях и посещать закрытые мероприятия для держателей «Мужской Карты»

Управлять своими счетами, используя систему интернет-банка «Альфа-Клик»

Оформлять подписку на журнал «РС ИГРЫ» со скидкой 50%

тел. подписки (495)-663-82-77 | shop.glc.ru

Оформить дебетовую или кредитную «Мужскую карту» можно в отделениях ОАО «Альфа-Банка», а так же заказав по телефонам:
(495) 229-2222 в Москве | 8-800-333-2-333 в регионах России (звонок бесплатный)

MAXIM МУЖСКОЙ ЖУРНАЛ С ИМЕНЕМ

Альфа-Банк

(game)land

www.mancard.ru

ОАО «Альфа-Банк». Генеральная лицензия банка России на осуществление банковских операций от 29.01.1998 №1326"

на правах рекламы

www.epidemz.net